HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL Dezember 12/87

Gauntlet II

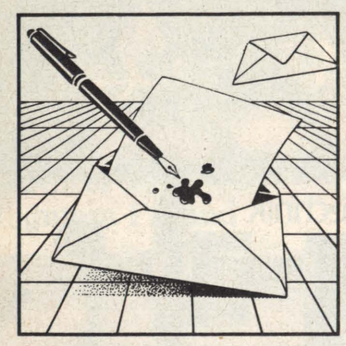
Gewinnt den Spielautomaten!

Midi Maze

Mit 16 Mann im Labyrinth

Uninvited-Lösung, frische POKEs und viele andere Tips bei





Leserbriefe

Unverschämtheit

Was ihr im Heft 10/87 über das Spiel »Battle Ships« geschrieben habt, ist wirklich eine Unverschämtheit. Es ist vielleicht wahr, daß ein Spiel, das im Prinzip das gleiche ist wie »Schiffe versenken« keine 50 Mark (Diskette) kosten sollte, aber es hat auch seine Vorteile. Damit das Spiel nicht zu langweilig wird, hat man eben die Kampfszenen dazugemacht. Ob die Bomben der Flugzeuge nun etwas mit dem Spielgeschehen zu tun haben, ist doch wohl egal.

Und noch was über die persönlichen Meinungen: die von Heinrich (hl) kann man sowieso vergessen. Wenn ich solche Sätze wie »Battle Ships ist leider kein schlechter Witz, sondern ein noch schlechteres Spiel...« höre, bekomme ich schon eine Wut! Für solche Kommentare wie »S.O.S.«, »Gebt mir lieber Karopapier« oder »Ab zu den Fischen« habe ich auch nichts übrig. Aber Spiele wie »Garrison« und »Emerald Mine«, die im Prinzip das gleiche sind wie »Gauntlet« und »Boulder Dash« bekommen eine Wertung von 75 beziehungsweise 77 Punkten.

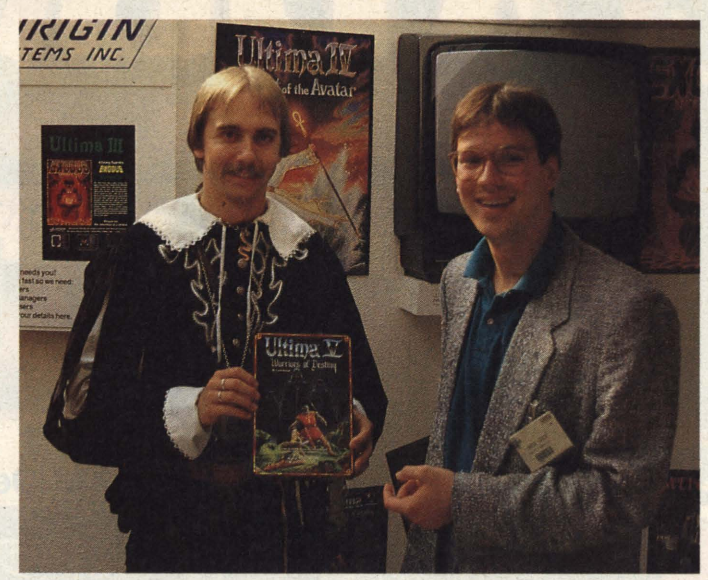
Und dann noch was ganz anderes: In eurem Heft und im Spiele-Teil werden viel zu viele Spiele für den Amiga und den Atari ST getestet. Es gibt doch die 68000er! Und es werden viel zu wenig Schneider CPC-Spiele getestet.
(»Ace of Aces«, Bühl/Baden)

Anonyme Briefe mögen wir gar nicht gerne. Wer eine Meinung hat, der soll sie auch mit seinem Namen vertreten. Unser Freund mit dem schneidigen Künstlernamen »Ace of Aces« befürchtet anscheinend, daß wir ihm ein Rollkommando auf den Hals hetzen. Seinen Absender hat er jedenfalls verschwiegen. Da in diesem Brief einige Vorwürfe stehen, die wir nicht im Raum stehen lassen wollen, drucken wir diesen anonymen Brief ausnahmsweise ab.

Der Verfasser des Briefs widerspricht sich selbst. Erst schreibt er, daß Battle Ships einen Vorteil hat: Auflockerung durch Kampfszenen. Einen Satz später gibt er zu, daß dieses Spektakel sich nicht im geringsten auf das Spielgeschehen auswirkt. Wunderbar, denn in diesem Punkt sind wir uns einig: Die Action-Szene ist reine Augenwischerei und macht das Spielprinzip keinen Deut besser. Wo sind da die Vorteile?

Selbst wenn man den Originalitäts-Aspekt ganz beiseite läßt, sind mir Emerald Mine und Garrison wesentlich lieber als Battle Ships, weil sie spielerisch viel mehr bieten.

Wenn wir ST- und Amiga-Spiele nur in der 68000er testen sollten, müßten wir alle Commodore-Tests auch in die 64'er schieben. 68000er und 64'er sind aber konzeptionell anders ausgerichtet als Happy-Computer und berichten zum Beispiel mehr über Programmieren und Grundlagen für Fortgeschrittene als über Spiele. Angesichts der mittlerweile recht weiten Verbreitung von ST und Amiga halte ich die Berichterstattung über diese Computer nicht für übertrieben. (hl)



Auf der PCW-Show in London traf Anatol den legendären »Ultima«-Schöpfer Richard Garriott alias Lord British. Ein ausführlicher Messebericht steht im Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Öfter mal was Neues

Der ewige Kampf um den perfekten Halbseiten-Test geht weiter: Von der vorliegenden Ausgabe an bekommt diese bei uns sehr häufig erscheinende Testform ein neues Gesicht. Anlaß dazu sind diverse Leser-Anregungen, die uns in den letzten Monaten erreichten.

Bei unseren monatlichen Spiele-Tests gerieten wir etwas in Gefahr, einen wichtigen Aspekt in den Hintergrund zu drängen: eine konkrete Kaufhilfe in Form einer detaillierten Beschreibung der Spiel-Eigenschaften. Wir meinen damit nicht die subjektive Wertung eines Spiels, sondern Gesichtspunkte wie zum Beispiel Schwierigkeitsgrad, wie viele Spieler mitmachen können oder ob bei diesem Programm spezielle Sprachkenntnisse vorausgesetzt werden. Dafür haben wir jetzt die »Happy-Empfehlung« eingeführt, die in ein, zwei Sätzen diese Faktoren berücksichtigt.

Ein anderes Problem wollen wir mit einer zweiten Neuerung anpacken. Die meisten von Euch werden es schon einmal erlebt haben, daß sie für nicht wenig Geld ein neues Spiel kaufen, aber davon am Anfang ziemlich gefrustet werden: sei es, weil man partout nicht auf die Lösung des ersten Adventure-Problems kommt oder weil man an immer derselben Stelle im Start-Level von einem feindlichen Raumschiff abgeschossen wird. Viele dieser ersten kleinen Hürden meistert man zwar nach einer Weile, doch bis dahin verplempert man Zeit und Nerven. Aus diesem Grund führen wir bei unseren Tests die »Erste Hilfe« ein, eine Art kleinen Bruder von »Hallo Freaks«. Hier findet Ihr zu jedem Spiel die ersten Mini-Tips, die uns beim Testen auffielen. Die Super-Profis unter Euch, die im ersten Anlauf ohnehin fast jedes Spiel lösen, werden mit diesen Ratschlägen wohl etwas unterfordert sein. Wir glauben aber, daß sie für Einsteiger und »Normal-Spieler« hilfreich sind.

Wo soviel Neues anfällt, müssen auch Opfer gebracht werden. In diesem Fall mußten die beiden Meinungskästen daran glauben. Da sich die beiden Tester in den meisten Fällen mit ihrem Fazit immer ziemlich einig waren, haben wir die subjektive Wertung in den Fließtext integriert, der dafür länger wurde. Meinungskasten-Fans dürfen sich mit unseren Spiele-Sonderheften trösten, in denen wir diese Form fortführen werden.

Eure Meinung ist wie immer erwünscht.
Unsere Anschrift:
Happy-Computer,
Spiele-Redaktion,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München.

Abschließend möchte ich alle Spiele-Fans bitten, sich in dieser Ausgabe den Aktuell-Teil vorne im Heft anzusehen. Hier findet Ihr einen ausführlichen Bericht von der PCW-Show, der weltweit wichtigsten Messe für Computerspiele. (hl)

Effekt-Hitliste

Ich habe mir mal Eure Spiele-Sonderteile von Ausgabe 11/86 bis 9/87 vorgenommen und eine kleine Tabelle der besten Spiele erstellt (das 3. Spiele-Sonderheft ist mit einbezogen). Diese Tabelle errechnet sich wie folgt: Ich habe die Punkte für Grafik, Sound und Happy-Wertung zusammengezogen. Hier sind die ersten fünf:

1. **Wizball**
   (C 64, 276 Punkte)
2. **World Games**
   (C 64, 263 Punkte)
3. **Antiriad**
   (C 64, 257 Punkte)
4. **Alleykat**
   (C 64, 256 Punkte)
5. **Goldrunner**
   (Atari ST, 255 Punkte)

Noch eine Frage: Wann ist »Star Killer« endlich für den C 16 fertig?
(Lothar Hausfeld, Lohne)

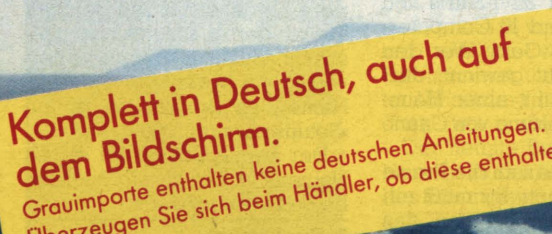
Vielen Dank für die interessante Arbeit, Lothar. Ich möchte noch bemerken, daß bei unseren normalen Bewertungen die Happy-Wertung das Gesamturteil ist. Es ist aber mal interessant zu sehen, welche Programme unter Berücksichtigung der »Effekt-Noten« Grafik und Sound am weitesten vorne landeten.

Nun die Antwort zu deiner Frage: Erst die gute Nachricht — die C 16-Version von Star Killer ist fertig programmiert. Jetzt die schlechte Nachricht: Sie ist derart umfangreich, daß sie nur auf die 70-MByte-Festplatte von Borola paßt... (hl)

THE HUNT FOR RED OCTOBER

JAGD AUF ROTER OKTOBER

Die perfekte U-Boot-Simulation!
Das offizielle Computerspiel zu dem Weltbestseller von Tom Clancy.





Exklusive Distributor: AriolaSoft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga, IBM.

Gauntlet II fürs

Der große Weihnachts-Wettbewerb mit irren Preisen: Ein original »Gauntlet II«-Automat, T-Shirts und Spiele winken denjenigen, die bei unserem Quiz auf das Lösungswort kommen.

Der Raum ist dunkel. Er wird nur vom Licht eines Monitors gespenstisch beleuchtet. Vier Personen stehen an einem Spielautomaten. Jeder von ihnen hat einen Joystick in der Hand. Aus den Stereo-Lautsprechern erklingen Kampfgeräusche, Musik, und mitunter spricht der Automat auch ein paar Sätze: »Red warrior needs food... badly!«. Die Spieler geben sich Anweisungen: »In der nächsten Schatzkammer gehen wir nach links oben.« »Hat jemand einen Schlüssel?«. Mitunter werden die Gespräche lauter und hitzi-

U.S. GOLD

ger: »Gregor, laß mir auch mal einen Schatz übrig!« »Welcher Idiot hat die Potion abgeschossen?« und ähnliche Kommentare sind dann angesagt.

Klarer Fall: Es ist ein original »Gauntlet II«-Spielautomat, der



unseren Redaktionsbetrieb bis tief in die Nacht in Atem hält. Diese edle Gabe von U.S. Gold soll aber nicht bei uns stehen bleiben. Der Prachtautomat wartet vielmehr auf seinen zukünftigen Besitzer: den Gewinner des 1. Preises in unserem Wettbewerb. Zum Appetitmachen noch ein paar technische Daten: original Gauntlet II-Spielprinzip mit allen neuen Features, vier Spieler können gleichzeitig die Dungeons stürmen, über 1000 Sprites werden dargestellt, mehrere Stereo-Soundkanäle plus ein eigener Kanal für die Sprachausgabe, zirka 1 MByte ROM und eine Palette von mehreren tausend Farben stehen zur Verfügung.

Der Automat hat übrigens eine bewegte Geschichte. Er war ein einfacher Gauntlet-Automat, der den Programmierern bei den Heimcomputer-Umsetzungen half. Danach stellte U.S. Gold ihn für dieses Preisausschreiben zur Verfügung. Mit Hilfe von Atari-Games verwandelten wir das Gerät in einen brandneuen Gauntlet II. Der Gewinner des Automaten wird mit dem Gerät nicht nur viel Spaß haben, sondern sich auch mit uns messen können. Für jede der vier Spielfiguren gibt es beim Gauntlet II-Automat eine eigene High-Score-Liste, deren erste vier Plätze batteriegepuffert sind. Der Automat kann sich so die Punktzahlen merken, die wir beim Probespielen erzielen.



Der Gauntlet II-Spielautomat wartet auf seinen Gewinner

Neben diesem satten Hauptpreis winken den Gewinnern unserer Aktion 20 T-Shirts von Atari-Games und 10 Computerspiele von U.S. Gold: Wer den Automaten nicht gewinnt, darf sich vielleicht mit einer Heimcomputer-Umsetzung von Gauntlet II trösten.

Wie kommt man an die Preise ran? Ganz einfach: Ihr müßt ein Lösungswort herausfinden, das sich Buchstabe für Buchstabe ergibt, wenn man die Antworten auf unsere zwölf Quiz-Fragen weiß. Jede richtige Antwort gibt einen Teil des Lösungsworts preis. Dieses Lösungswort müßt Ihr auf Eure Postkarte schreiben, um an der Verlosung teilzunehmen.

Gebt bitte außerdem Absender, Computertyp und Datenträger an, damit wir Euch im Falle eines Gewinns auch das richtige Spiel schicken. Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1987 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen Lesern viel Spaß beim Mitmachen und alles Gute bei der Auslosung. (hl)



Die Grafik der Spielautomaten-Version von Gauntlet II

1. Buchstabe:
Ein schneller Vogel machte Karriere: Zunächst war er Star einer Zeichentrick-Serie, dann bekam er die Titelrolle in einem Spielautomaten. Vor kurzem wurde dieser Automat auch für Heimcomputer umgesetzt. Wie heißt dieser berühmte Vogel, dessen Namen mit den Titeln von Automat und Computerspiel identisch ist?

Der erste Buchstabe seines Namens ist der erste Buchstabe des Lösungsworts.

2. Buchstabe:
Auch dieses Programm machte sowohl in den Spielhallen als auch auf Heimcomputern Karriere. Es gehört zu den wenigen Titeln, deren Spielprinzip Geschicklichkeit und Strategie hervorragend verknüpft. Tip: Der Name des Programms ist ein »Schlüssel« zum Erfolg.

Der zweite Buchstabe seines Namens ist der zweite Buchstabe des Lösungsworts.

3. Buchstabe:
Auch dieser Herr ist ganz schön vielseitig: Unter der Regie von Steven Spielberg spielte er in zwei sehr erfolgreichen Filmen die Hauptrolle. Basierend auf dem zweiten Film kam ein Spielautomat heraus, der den englischen Originaltitel dieses Films trägt. In diesen Tagen soll eine Umsetzung des Automaten für Heimcomputer erscheinen. Wie heißt diese Filmfigur?

Der fünfte Buchstabe seines Namens ist der dritte Buchstabe des Lösungsworts.

4. Buchstabe:
Wenn ein Computerspiel erfolgreich ist, erscheint in der Regel ein Nachfolger. Bei einer Golf-Simulation wurde dieses Spielchen sehr weit getrieben. Neben Daten-Kassetten und Disketten mit neuen Kursen erschienen bis jetzt zwei verbesserte

Wohnzimmer

Der Wahnsinns-Weihnachts-Wettbewerb



Bild zum 1. Buchstaben

Versionen des Hauptprogramms, die mit den Zusatztiteln »Executive« und »Word Class« versehen wurden. Wie heißt das legendäre Golf-Programm, das diesen Rummel auslöste?

Der vierte Buchstabe seines Namens ist der vierte Buchstabe des Lösungsworts.

5. Buchstabe:

U.S. Gold arbeitet gerade an einer Umsetzung des Atari-Spielautomaten »720°«. Die Spielfigur, die Sie hier steuern, bewegt sich mit einem Freizeit-

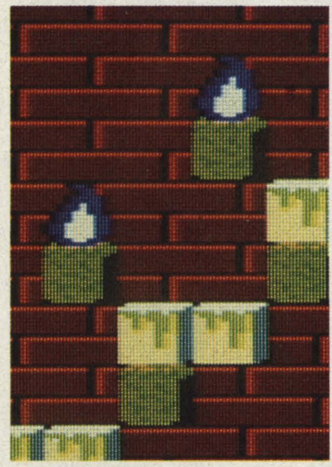


Bild zum 2. Buchstaben

sportgerät fort. Wie heißt dieses Gerät?

Der sechste Buchstabe seines Namens ist der fünfte Buchstabe des Lösungsworts.

6. Buchstabe:

Bei Gauntlet und Gauntlet II gibt es vier Spielfiguren: den Warrior Thor, die Valkyrie Thyra, den Elf Questor und einen Wizard (Zauberer). Wie dieser Wizard im Spiel heißt, möchten wir gerne von Euch wissen.

Der vierte Buchstabe seines Namens ist der sechste Buchstabe des Lösungsworts.

7. Buchstabe:

Ein Sportspiel eines berühmten amerikanischen Softwarehauses ist derzeit ein absoluter Renner. Es umfaßt sechs nichtolympische Disziplinen, die alle an der Westküste der U.S.A. stattfinden. Wie heißt dieses Programm?

Der zweite Buchstabe seines Namens ist der siebte Buchstabe des Lösungsworts.

8. Buchstabe:

Ein merkwürdiges Wettrennen, das in der Zukunft stattfinden soll: Ein Läufer überspringt Hürden, kickt Dosen durch die

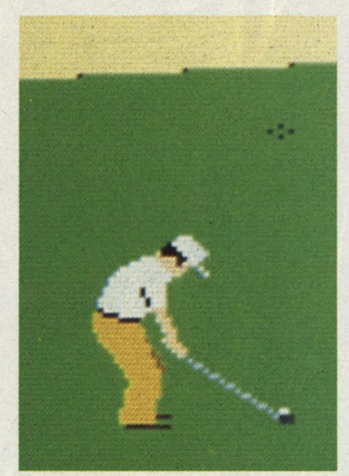


Bild zum 4. Buchstaben

Luft, wird von Ratten verfolgt und kann sich von Sprungschanzen vorwärts wirbeln lassen. Spielautomat und Heimcomputer-Umsetzung haben den gleichen Titel — wie lautet er?

Der neunte Buchstabe seines Namens ist der achte Buchstabe des Lösungsworts.

9. Buchstabe:

Von einem weiteren Spielhallen-Klassiker sind derzeit Heimcomputer-Umsetzungen in Arbeit. Besondere Kennzei-



Bild zum 6. Buchstaben



Bild zum 8. Buchstaben

chen: Ferrari, Beifahrerin, Zeitlimit. Der Spielautomat fasziniert außerdem durch eine aufwendige Hydraulik. Wie heißt dieses spektakuläre Autorennen?

Der dritte Buchstabe seines Namens ist der neunte Buchstabe des Lösungsworts.

10. Buchstabe:

Es gibt eine Rollenspiel-Serie, von der vor einigen Wochen der zweite Teil mit dem Untertitel »The Dungeon« erschienen ist. Der erste Teil wurde bereits vor

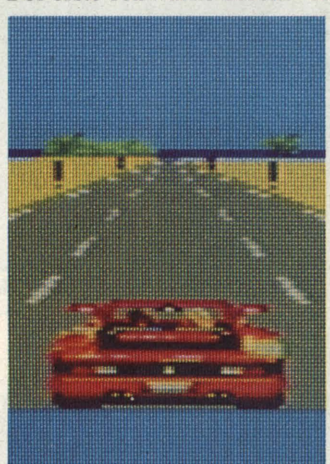


Bild zum 9. Buchstaben

über einem Jahr veröffentlicht und nennt sich »The City«. Eines ist beiden Programmen gemeinsam: Neben ihren Untertitel haben sie einen gemeinsamen Namen, der die gesamte Rollenspiele-Reihe bezeichnet. Wie lautet er?

Der vierte Buchstabe des Namens ist der zehnte Buchstabe des Lösungsworts.

11. Buchstabe:

Die Spielzeug-Industrie hat sich was ganz schön Verrücktes einfallen lassen. In den U.S.A. und Großbritannien liefern sich immer mehr Leute wilde Schießereien mit einer Lichtpistole. Dabei kann niemand verletzt werden, aber eine Spezialweste registriert die eingesteckten Treffer jedes Teilnehmers. Bei einem so großen Namen wird die Computer-Umsetzung nicht lange auf sich warten lassen. Wie lautet der Name dieses Spielzeugs, den auch das Programm tragen wird.

Der fünfte Buchstabe des Namens ist der elfte Buchstabe des Lösungsworts.

12. Buchstabe:

Zurück in die guten alten Tage: Es dauerte fast drei Jahre, bis



Bild zum 10. Buchstaben

dieser Spielautomaten-Klassiker für Heimcomputer umgesetzt wurde. Der Automat ist ein scrollendes Schießspiel und seine Umsetzungen erschienen Ende 1986. Etwas später gesellte sich noch eine ST-Version hinzu. Wie lautet der Name dieses Automaten-Oldies von Atari-Games, den auch die Heimcomputer-Adaptionen tragen?

Der siebte Buchstabe des Namens ist der zwölfte und letzte Buchstabe des Lösungsworts.

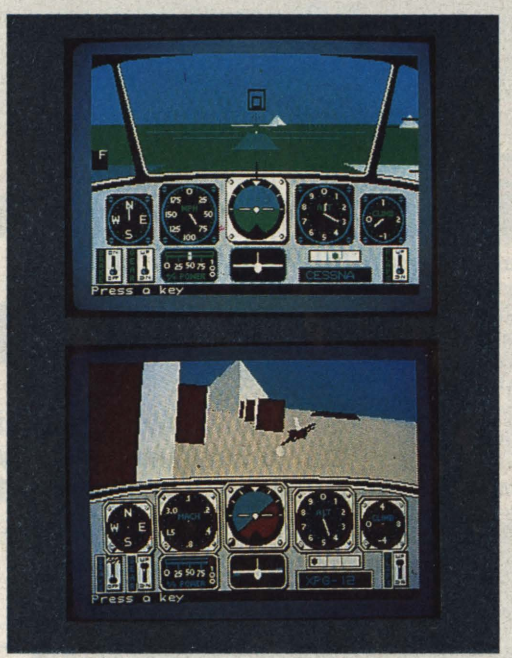


Bild zum 12. Buchstaben


STATE OF THE ART
EOA
ART OF THE STATES
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER ™

Überleben ist alles. Völlig außer Kontrolle, mit einer Geschwindigkeit von 3 Mach – nur 8 Sekunden und 20.000 Fuß trennen Sie noch vom Boden! Ungesteuerte Rollen, Kubanische Achter, ja sogar Hammerhead-Abfangmanöver, hier gibt es alles. Eine Simulation, die die Grenzen der Realität überschreitet. Und wohlgemerkt: Testpiloten machen niemals einen zweiten Fehler.

Steigen Sie ins Cockpit mit dem größten Testpiloten aller Zeiten – Chuck Yeager. Fliegen Sie 14 verschiedene Flugzeuge, einschließlich experimenteller Düsenflieger, messen Sie sich mit 6 Konkurrenten.



Dynamische Instrumente, Black Box Aufzeichnungsgerät und 10 Sichtdisplays mit bis zu 256 facher Zoomfunktion.



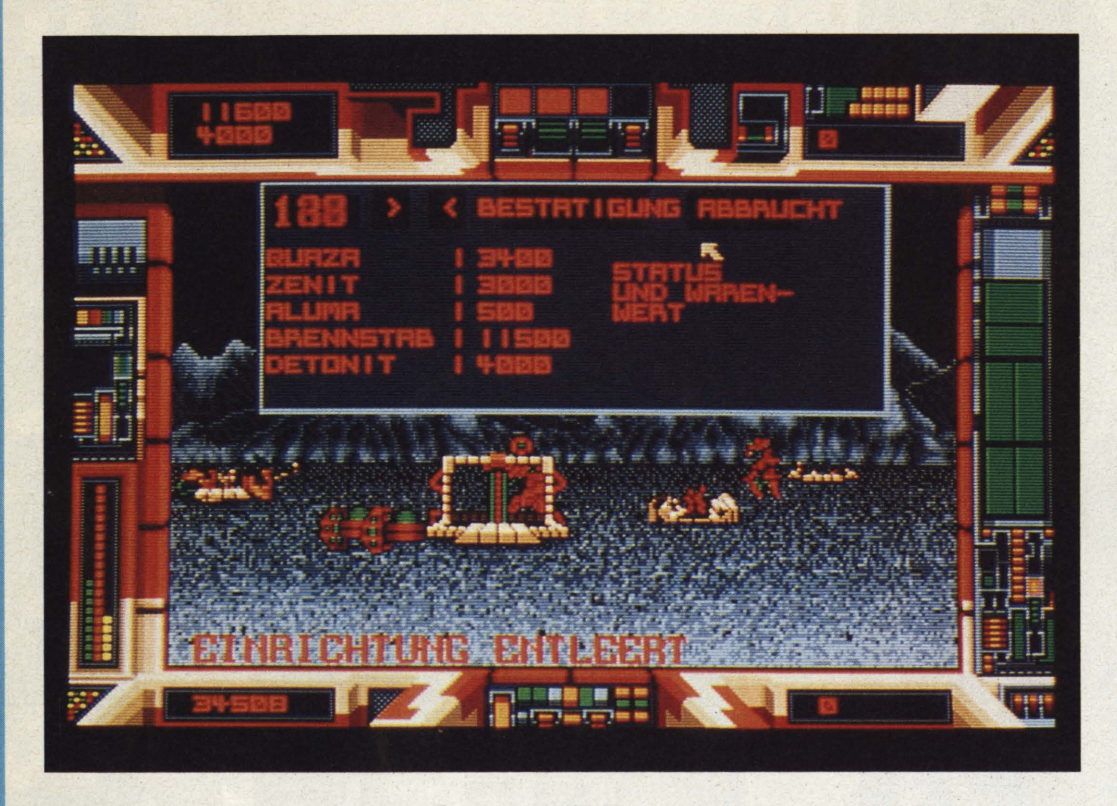
LASSEN SIE IHRER PHANTASIE FREIEN LAUF.

Electronic Arts Software gibt es für eine Vielzahl von Heimcomputern, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM PC & Kompatible, Spectrum und Schneider.

Sie erhalten Electronic Arts Produkte in guten Fachgeschäften. Auf Anfrage senden wir Ihnen gerne eine Broschüre, die Auskunft über unsere gesamte Produktpalette gibt und auch die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers enthält. Bitte schreiben Sie uns: **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, ENGLAND** oder rufen Sie unseren Kundendienst an: Tel. +44 753 46465.

ELECTRONIC ARTS





Terrorpods

Eine gefährliche Invasion aus dem All — nur für 16-Bit-Computer. Wehren Sie die dreibeinigen, unbesiegbaren Kampf-Roboter ab.

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette)



Kategorie	Wertung
GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	66 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

Der Asteroid Colian ist ungewöhnlich reich an gleich fünf der wertvollsten Rohstoffe des Alls. So entstanden dort im Auftrag der Föderation gleich zehn Kolonien, die sich auf die Förderung der Bodenschätze und Herstellung von Waffen konzentriert haben. Doch das böse Imperium hat in einem Überraschungsangriff Colian erobert und nutzt dessen Anlagen zur Herstellung von »Terrorpods«. Diese dreibeinigen Kampfroboter gelten als unbesiegbar; ihre Baupläne sind ein gehütetes Geheimnis.

Die Föderation setzte Sie als Geheimagenten auf Colian ein. Ihre Aufgabe war es, sich durch geheimen Handel mit den Kolonien einen kompletten Satz Terrorpod-Teile zu beschaffen. Doch Ihre Tarnung flog auf. Dem Imperium ist das Geheimnis so wichtig, daß es Sie und die Kolonien vernichten will, bevor Sie den Terrorpod fertigstellen.

Sie steuern die Aktionen auf Colian aus dem Cockpit eines großen Planetenfahrzeugs, das Sie über den Asteroiden bewegen können. Zusätzlich steuern Sie ein kleines unbemanntes Fahrzeug, den Drover. Nur mit dem Drover können Sie Handel mit den einzelnen Produktionsstätten betreiben. Durch den Handel stocken Sie Ihre eigenen Vorräte an Rohstoffen auf, erhalten die Terrorpod-Teile und versorgen die Kolonien mit benötigtem Material.

Wenn Sie Handel treiben wollen, erscheint ein entsprechendes Window auf Ihrem Monitor, in dem Sie die Details der Handels-Aktion einstellen. Gehandelt wird ohne Geld durch den Tausch von Rohstoffen. Während der Handelsphase wird der Spielverlauf gestoppt.

Es gibt zwei verschiedene Waffensysteme: normale Raketen und die speziellen Detonit-Raketen, die sogar Terrorpods vernichten können. Die Detonit-Raketen benötigen ein spezielles Lenksystem. Ebenfalls nützlich ist der Quaza-Strahl, der im ersten Augenblick mit einer Waffe verwechselt werden könnte, aber das genaue Gegenteil ist: Er baut zerstörte Einrichtungen wieder auf. Weiterhin gibt es noch einen Schutzschild, einen Bordcomputer, der auf Knopfdruck Gebäude und Fahrzeuge •identifiziert, eine elektronische Landkarte und ein Funkgerät, mit dem Sie Anweisungen an Einrichtungen der Kolonien geben. So können Sie sich mit Not-Reserven verschiedener Rohstoffe versorgen lassen oder ein Gebäude verminen, so daß es bei Kontakt mit einem Gegner explodiert.

Im Spielverlauf müssen Sie viele Entscheidungen unter Zeitdruck treffen. Obwohl Terrorpods auf den ersten Blick wie ein Action-Spiel aussieht, liegt der Schwerpunkt ganz eindeutig bei Strategie und Logik. Ein Spiel kann mehrere Stunden dauern. Deswegen sind eine Pause- und Speicher-Funktion ins Programm integriert. Auf Wunsch erscheinen alle Texte auf dem Bildschirm in Deutsch, auch das Handbuch wurde übersetzt. Die Übersetzung ist zwar nicht perfekt, aber gut verständlich.

Grafik und Sound von Terrorpods sind voll auf die Fähigkeiten der 16-Bit-Computer zugeschnitten. Raumschiffe, Landschaft, Gebäude und insbesondere das Bild der High-Score-Liste sind wundervoll gezeichnet, allerdings ruckeln Scrolling und Animation — das hätte man auf dem Amiga besser machen können. Die schön digitalisierten Explosionen und andere Sound-Effekte lassen bei voller Lautstärke die Wände wackeln. Die ST-Version hat keine wesentlichen Unterschiede zur Amiga-Version (außer dem etwas schlechteren Sound); sie funktioniert nicht mit einem Monochrom-Monitor.

Terrorpods ist eine ungewöhnliche Mischung aus Strategie und Action, die ausgewogen programmiert wurde. Es dauert zwar einige Zeit, bis man das Spiel total begriffen hat, doch dann macht es auch längerfristig Spaß. (bs)

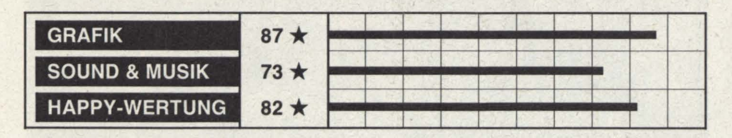


Die Grafik der High-Score-Liste ist atemberaubend

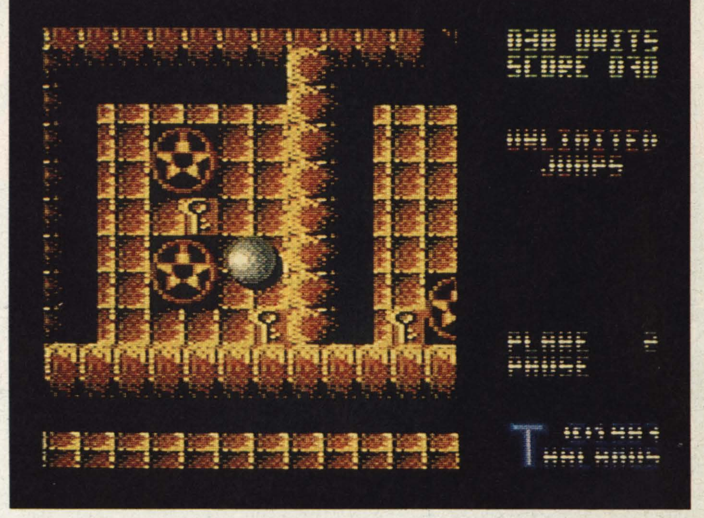
Happy-Empfehlung:
Terrorpods ist ein nicht zu kompliziertes Strategie-Action-Spiel, bei dem viel nachgedacht werden muß. Nichts für ungeduldige Naturen, die nur Raumschiffe abschießen wollen.
Erste Hilfe:
Sehr wichtig ist es, herauszufinden, wo Stärken und Schwächen der Kolonien liegen und wie Sie Gewinn im Handel machen können. Außerdem sollten Sie frühzeitig erforschen, wo die einzelnen Terrorpod-Teile hergestellt werden.

Quedex

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	87 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	



Der Trend zum Spiel ohne Hintergrundstory hält an: Wer hinter der »Quest for Ultimate Dexterity«, kurz »Quedex« und übersetzt etwa: »Die Suche nach der ultimativen Ausdauer«, eine Fantasy-Story oder ein Science-Fiction-Scenario vermutet, den erwartet eine Überraschung. Quedex ist nämlich einfach ein Computerspiel — es lehnt sich an nichts Bestimmtes an, hat keinerlei Story oder beschreibenswerte Charaktere und Darsteller.

In Quedex müssen Sie eine Kugel durch zehn Ebenen steuern. Jede Ebene bietet eine andere Aufgabe für die Kugel (und den Spieler). Manche Ebenen fordern die Geschicklichkeit, andere den Intellekt. Ebene 4 ist beispielsweise ein kurzes Hindernisrennen, Ebene 5 ein logisches Puzzle, bei dem Sie die Bodenflächen umfärben, Ebene 9 ist eine Action-Sequenz, bei der Sie Hindernisse rammen und vernichten, und Ebene 2 ein kleines Action-Adventure, bei dem Sie ein Labyrinth erforschen und Schlüssel aufsammeln. Gemeinsam ist allen Ebenen, daß es einen Start und ein Ziel gibt und daß Sie das Ziel innerhalb der Spielzeit erreichen müssen. Das Ziel ist aber so lange versperrt, bis Sie die Aufgabe des Levels gelöst haben.

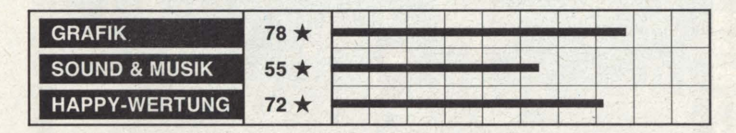
Sie können frei bestimmen, in welcher Reihenfolge Sie die Ebenen spielen wollen. Haben Sie eine Ebene erfolgreich beendet, folgt eine Bonus-Runde. Danach dürfen Sie auswählen, welche Ebene Sie als nächstes angehen.

Grafik und Musik sind sowohl vom technischen wie künstlerischen Standpunkt beinahe makellos gut. Spielerisch ist durch die zehn verschiedenen Ebenen Abwechslung geboten. Die einzelnen Ebenen sind auch von Gelegenheits-Spielern zu lösen, dagegen ist es aber fast unmöglich, alle Ebenen innerhalb des Zeitlimits zu schaffen. Da man die Lösung für die logischen Puzzles sehr schnell herausbekommt, reduziert sich Quedex nach einiger Spielzeit zu einem reinen Geschicklichkeits-Spiel. (bs)

Happy-Empfehlung:
Geschicklichkeits-Spiel mit logischen Puzzles, auch für Gelegenheits-Spieler geeignet.
Erste Hilfe:
Auf Ebene 7 kann man sich viel Bonus-Zeit besorgen — am besten gleich dort hingehen. Zu Beginn der ersten Ebene kommt es darauf an, langsam Feld für Feld vorwärts zu fahren. Im zweiten bis fünften Teil der ersten Ebene dann volles Tempo.

Thexder

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	55 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	

Der »Thexder«-Roboter ist ein Gerät der vielseitigen Sorte. Er kann sich in einen menschenähnlichen Androiden und in einen wendigen kleinen Düsenjäger verwandeln. Die sattsam bekannten bösen Mächte der Nachbargalaxis haben Thexder entführt und eingesperrt. Der Weg in die Freiheit führt durch 16 Welten, die von Wächtern bewohnt werden. Thexder muß alle Level durchqueren. Auf seinem langen Weg muß er von seinem Verwandlungstalent reichlich Gebrauch machen.

Der Energievorrat des Roboters wird durch einen Balken angezeigt. Das Abfeuern von Schüssen und Berührungen mit Gegnern zehren an seinen Reserven. Das Abschießen ganz bestimmter Feinde frischt die Vorräte wieder auf. Eine automatische Anvisierung erleichtert das muntere Ballern: Der Laserstrahl sucht sich von selber das nächstgelegene Ziel.

Den Weg durch jede Welt muß man schon selber herausfinden. Damit ein Erfolgserlebnis nicht lange auf sich warten läßt, liegt dem Spiel eine schöne Farbkarte vom ersten Level bei. Wenn man nicht gerade ein sehr gutes Gedächtnis hat, sollte man auch die anderen Spielstufen kartografieren.

Die getestete MS-DOS-Version ist in technischer Hinsicht äußerst bemerkenswert. Thexder ist nämlich eines der ganz wenigen guten Action-Spiele für PCs, die mit einer CGA-Karte laufen. Auf unserem Schneider-PC wurden wir von fließender Animation und flottem Scrolling verblüfft. Bei den angekündigten Amiga- und ST-Umsetzungen wird man sicherlich in den Genuß von mehr Farben kommen.

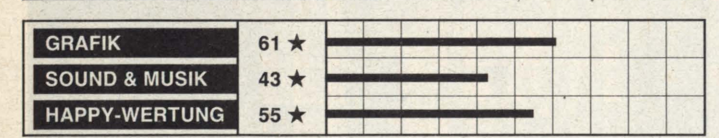
Das Spielprinzip ist einfach, aber unterhaltsam, zumal selbst die Tastatur-Steuerung keine Probleme bereitet. Thexder bietet viele versteckte Finessen: das Beschießen eines harmlosen Mauerstücks kann überraschend ein Alien enthüllen, dessen Abschuß jede Menge Energie bringt. Die spielerischen Details sind insgesamt zwar etwas zu kurz gekommen, doch unterm Strich ist Thexder ein recht unterhaltsames Programm. (hl)

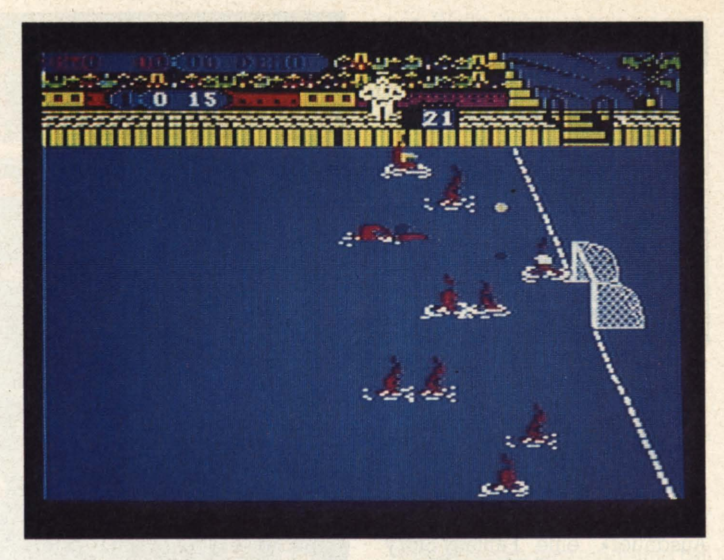
Happy-Empfehlung:
Unkompliziertes, aber nicht hirnloses Action-Spiel mit mittlerem Schwierigkeitsgrad.

Erste Hilfe:
Merken Sie sich, wo Aliens sitzen, deren Abschuß Energie bringt. Kleine Umwege könnten sich lohnen. Den Schutzschild, den man einmal pro Level aktivieren kann, nur im äußersten Notfall verwenden.

Water Polo

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Packt die Badehose ein, zurrt die Badekappen fest: Die Wasserball-Simulation »Water Polo« ist da. Gespielt wird in einem Hallenbad mit einigen Zuschauern. Ihre Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Sie steuern den Schwimmer mit der hellen Badekappe. Wenn Sie ihn nicht bewegen, wird automatisch auf den Team-Kollegen gewechselt, der dem Ball am nächsten ist. Beim Werfen können Sie auf verschiedene Varianten zurückgreifen: vom verwässerten Lob bis zum harten Wurf mit Spin ist alles erlaubt. Die Wurfart wird über den Joystick angewählt.

Vier Viertel à fünf Minuten werden gepaddelt. Ein grimmiger Schiedsrichter wacht über alles, was in dem Becken geschieht. Er ist mit Adleraugen ausgestattet und läßt keine Rempeleien durchgehen. Außerdem kann er Sie für eineinhalb Minuten vom Platz stellen. Also halten Sie sich besser zurück. Wenn ein Tor gefallen ist, können Sie es nochmal in der Wiederholung bewundern oder beklagen; je nachdem.

Sie können gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten. Der Computer ist ein scharfer Gegner; fast schon zu gut, als daß man gegen ihn gewinnen könnte. Das Programm bietet auch einen Liga-Modus, in dem sich vier Parteien drängeln. Sie können beliebig viele Teams übernehmen und zum Sieg führen, aber leider den Stand nicht speichern.

Vom technischen her gibt sich Water Polo eher schlicht: Die Sprites sehen ein wenig mickrig aus, und der Sound beschränkt sich auf Rauschen und einen schlichten Piepser. Beeindruckend ist allerdings der markerschütternde Pfiff des Schiedsrichters.

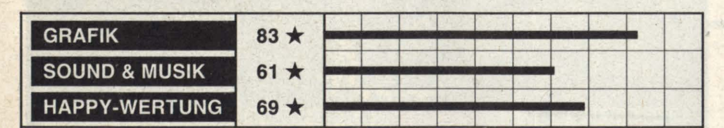
Schade, daß der Computer dem Spieler keine Chance läßt. Es ist nahezu sinnlos, gegen die Computermannschaft anzutreten, weil man vor lauter Fehlschlägen schnell die Lust verliert. Wie jedes Sportspiel macht Wasserball erst dann richtig Spaß, wenn man mit einem Freund spielt und sich richtig bekämpfen kann. (al)

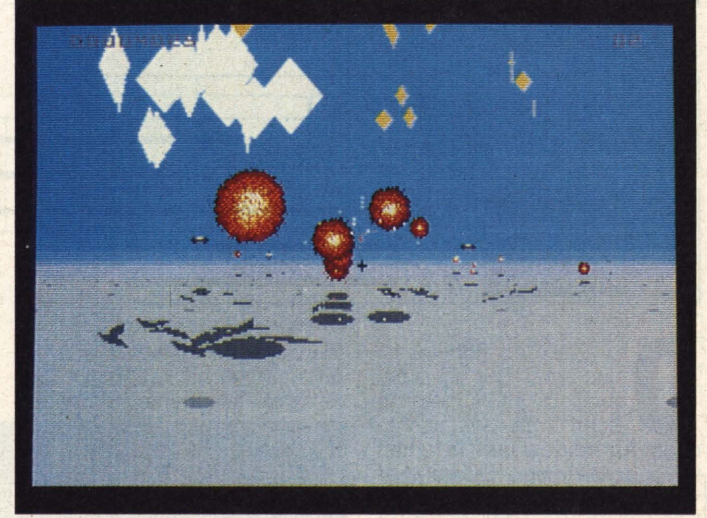
Happy-Empfehlung:
Technisch versierte Wasserball-Simulation für einen oder zwei Personen, die gegeneinander spielen können. Sehr schwerer Computer-Gegner.

Erste Hilfe:
Möglichst viel zuspielen und schnell angreifen. Nicht vergessen: Den Feuerknopf zum Werfen unbedingt zweimal drücken. (al)

Backlash

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette)





Das Action-Spektakel »Backlash« stammt von »Mercenary«-Programmierer Paul Woakes. Als er letztes Jahr die ST-Version von Mercenary zu Ende programmiert hatte, war er vom ST derart begeistert, daß er extra für diesen Computer ein Action-Spiel im Stil von »Encounter« schreiben mußte. Bei den C 64- und Atari XL-Besitzern gilt Encounter immer noch als eines der schnellsten und besten 3D-Action-Spiele.

Backlash hat keine Hintergrundstory. In der deutschsprachigen Anleitung steht lediglich, daß Sie den High-Score erzielen sollen, indem Sie einfach alles abschießen.

Das Spiel findet auf einer endlosen Ebene statt, die Sie in dreidimensionaler Darstellung aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes überblicken. In der Mitte des Bildschirms wird über die 3D-Darstellung ein Radar geblendet, mit dem Sie auch Gegner, die sich von hinten nähern, entdecken können.

Im Spielverlauf rasen Sie über die Ebene, weichen den feindlichen Schüssen aus (oder schießen diese ab) und versuchen, die Gegner zu treffen. Das Spiel wird ständig schwerer, denn laufend materialisieren neue Gegner mit gefährlicheren Angriffsmustern und Waffen.

Die 3D-Grafik erreicht auf dem Atari ST ein Tempo, das man eher einem Spielhallenautomaten zuschreiben würde. Die Raumschiffe und Schüsse flitzen derart schnell über den Bildschirm, daß man fast den Überblick verliert. Leider kann der Sound nicht mithalten. Nur ein paar durchschnittliche Effekte und eine mittelmäßige Titelmelodie sind zu hören.

Backlash empfiehlt sich nur den Spielern, die Joysticks im Schlaf bedienen können. Die Jagd nach dem High-Score ist eine echte Herausforderung. Allerdings vermißt man schnell Abwechslung und tieferen Sinn. Ein technisch brillantes Spiel, aber nicht sonderlich intelligent.

Die ST-Version läuft nicht mit einem Monochrom-Monitor. Für die Amiga-Umsetzung ist der genaue Erscheinungs-Termin ungewiß. (bs)

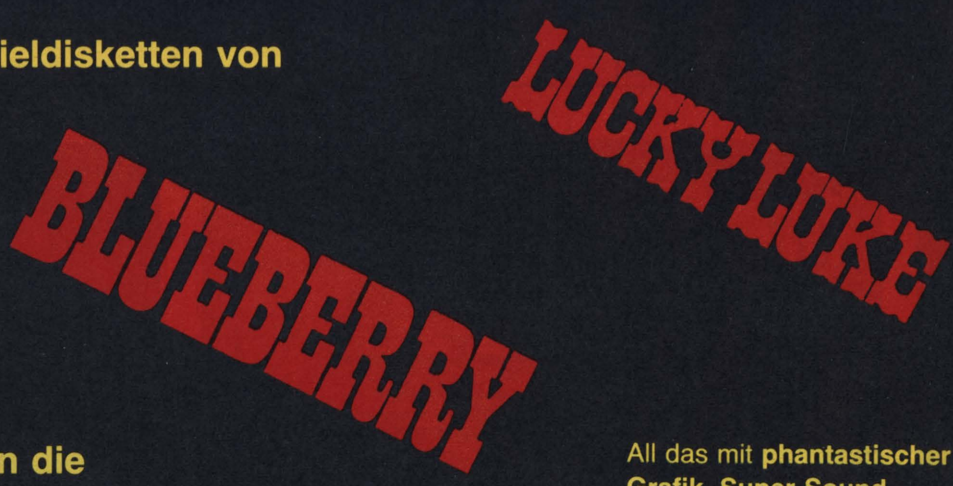
Happy-Empfehlung:
Nur für Spieler mit blitzschnellen Reflexen und Nerven aus Stahl. Sehr schwer, wenig Abwechslung.

Erste Hilfe:
Bei Backlash gibt es nur einige wenige, aber doch sehr wichtige Tips:
— Stets in Bewegung bleiben.
— Immer auf das Radar in der Bildschirmmitte achten.
— Abstand halten.

ENDLICH! Brandneu, die Spieldisketten von

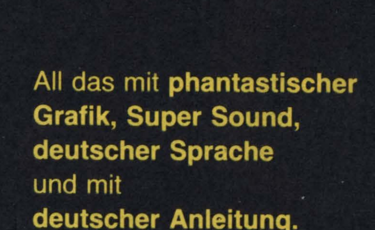
Ab November 1987 weltweit!





erobern die

COMPUTERWELT

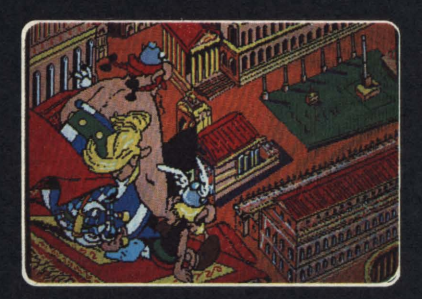


All das mit **phantastischer Grafik, Super Sound, deutscher Sprache** und mit **deutscher Anleitung.**

Sie stellen die Geschichte vom jeweils neuesten Band in Spielen voller Humor, Action, Spannung und Abenteuer dar.

Bei Leutnant Blueberry werden nur die bisher erschienenen Bestseller „versoftet".

ORIGINAL MONITOR-BILDER



ASTERIX IM MORGENLAND

Abenteuer- und Actionsoftware
Ein neuer Band, eine neue Software. Tausend und eine Stunde hat die Prinzessin Orandschade noch zu leben, wenn kein Regen auf ihr Königreich fällt. So lautet der Beschluß des infamen Gurus Daisayah.
Asterix, Obelix, Troubadix und der Zauberer Erindjah eilen auf ihrem eigenartigen fliegenden Teppich herbei, um der Prinzessin beizustehen. Ein wundervolles Abenteuer voller Action, das unsere Helden nach Griechenland, Persien, nach Rom, zu den Piraten und an viele andere wundersame Orte führt. Sie werden von diesem großen Abenteuerspiel, das dem Graphismus und dem Geist des Comic Strips erstaunlich getreu ist, begeistert sein.
Mit oder ohne Joystick.



DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN

Abenteuer- und Actionsoftware
Blueberry, der berühmte Cowboy aus dem Comic Strip, wird mit dem Gespenst mit den goldenen Kugeln konfrontiert. Eine hitzige Jagd durch die Wüste, wo ihm Indianer, der Durst, Klapperschlangen, der Verräter Lukner auflauern, führt unseren Helden und den treuen Begleiter seiner Abenteuer, Jimmy Mac Clure, bis vor die Pforten einer alten Indianersiedlung, die verlassen liegt – oder fast ... In den Mulden der Trockenen Hochplateaus versteckt, wartet das Gespenst ... Sie sind Regisseur, Drehbuchautor und Schauspieler in diesem großen Abenteuerspiel, in dem die Handlungsszenen mit zahlreichen herrlichen Graphikdarstellungen abwechseln.
Mit oder ohne Joystick.



LUCKY LUKE – NITROGLYCERIN

Actionsoftware
Ein neuer Band, eine neue Software.
Unser bekannter und beliebter Comicheld Lucky Luke hat die schwere Aufgabe, den Bau der Transcontinental zu beaufsichtigen. Mit den natürlichen Gefahren des Wilden Westens, in Stadt und Wüste, sowie den Fallen der Feinde konfrontiert, muß er zudem eine äußerst gefährliche Ware beschützen. PURES NITROGLYCERIN!
Bei einer sehr hohen Qualität der Grafik, unterschiedlicher Gegenden und verschiedenen Situationen liegt die Verantwortung bei Ihnen.
Wird Lucky Luke auch diesmal erfolgreich sein?
Dieses ist ein echtes Abenteuer, in der Welt der Comics.

Bezugsquelle:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH

Elbingerstr. 3
6000 Frankfurt 90
Tel. (069) 706050

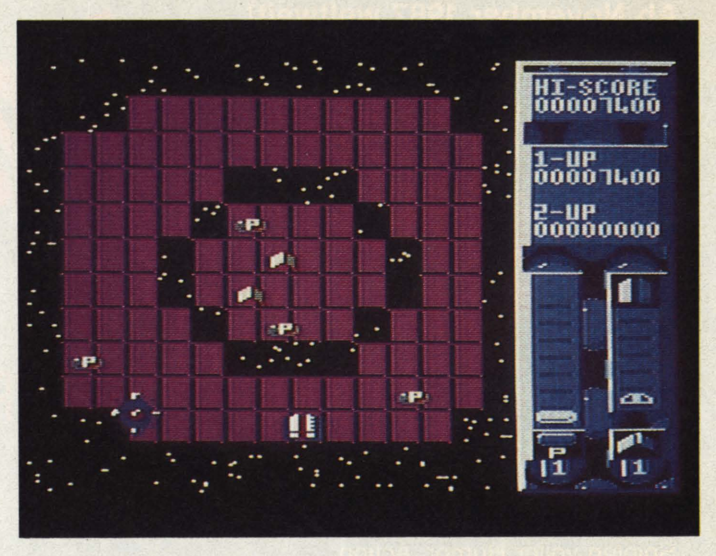
Fachhandel
Kaufhäuser

erhältlich auf Disketten für:
Commodore 64/128 und Schneider CPC
IBM PC und Atari ST 520/1040

Motos

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette)





Zoff auf der Solarbasis: die galaktischen Bösen (wohl eine Armee von Starkillern) greifen an. Und da wieder mal alle Helden beim Mittagessen sind, müssen Sie allein dem Angriff standhalten. Sie kämpfen auf Plattformen und versuchen, die Eindringlinge über den Rand der Basis ins All zu schubsen. Dazu fahren Sie mit Ihrem Gleiter auf so einen Wicht zu und rammen ihn möglichst unsanft. Durch den Stoß prallt der Gegner weg. Wenn Sie ihn über den Rand stoßen, verschwindet er für immer. Aber auch die Aliens wollen Sie abdrängen und rempeln Ihren Gleiter in Richtung Abgrund. Und Ihnen blüht dann genau das gleiche: Sie verlieren ein Leben.

Es gibt zwei Arten von Extras auf dem Spielfeld: Kraftpillen und Flügel. Mit letzteren kann der Gleiter hüpfen. Wenn Sie die Kraftpillen geschluckt haben, wird die Schubskraft des Gleiters größer, was sich übel für die Angreifer auswirkt.

An manche Plattformen kommen Sie nur, wenn Sie springen können. Dieses Extra ist praktisch, hat aber einen gravierenden Nachteil: Wenn Sie wieder aufkommen, bekommt das Feld durch den Aufprall einen Sprung. Wenn Sie ein zweites Mal darauf landen, bricht es ganz ein und hinterläßt eine tödliche Lücke.

Das Spiel beginnt harmlos und einfach, wird aber schnell schwerer: Die Plattformen werden enger, die Aliens schneller und stärker. Manchmal fehlen ganze Teile einer Plattform, so daß man höllisch aufpassen muß, um nicht über die Kante zu kippen. Und genau an den engsten Stellen lauern die Mieslinge und warten auf Sie. Schon bald muß man die ersten Kraftpillen einsetzen, um die wüsten Rempeleien zu überleben.

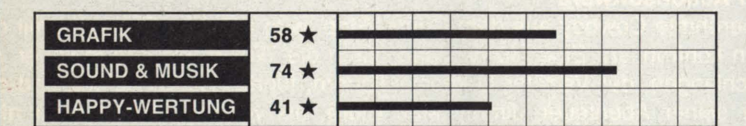
Ungewöhnlich ist, daß Motos vom Automaten direkt als Billigspiel umgesetzt wurde. Sicherlich sehen die Sprites in der Spielhalle besser aus und die Musik ist flotter, aber das Wesentliche ist den Programmierern gelungen: es bietet ein erfrischendes Spielprinzip und viel Spaß. Und das zu einem fairen Preis. (al)

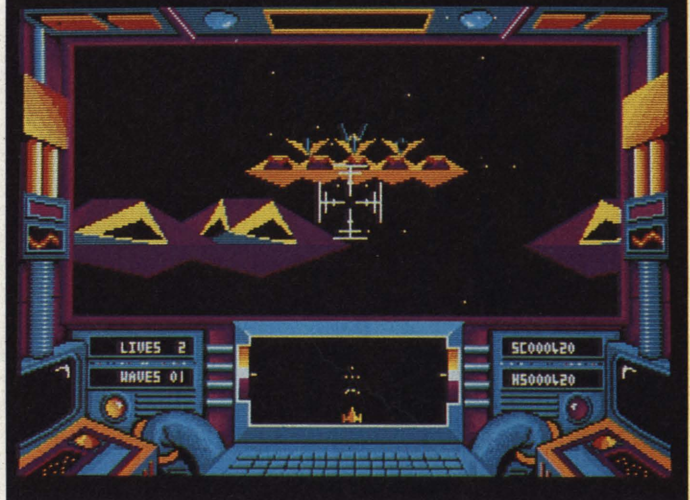
Happy-Empfehlung:
Abstrakte Action-Rempelei, beginnt einfach und wird schnell schwerer.

Erste Hilfe:
Sofort auf die starken Gegner losgehen, danach die Bälle wegschubsen. Nicht mit den Kraftpillen sparen und alle Extras aufsammeln, bevor man den letzten Ball ins Jenseits befördert. In hohen Levels viel ausweichen und nicht abdrängen lassen.

3D-Galax

Atari ST
59 Mark (Diskette)





Eine neue Invasion aus dem Weltraum naht! Die bösen Angreifer heißen diesmal Vectons. Der mutige Pilot, der die Erde retten will, sind wieder einmal Sie.

Die Vectonen haben auf ihrem Heimat-Planeten wahrscheinlich viel »Space Invaders« gespielt, denn 3D-Galax entpuppt sich als dreidimensionale Variante dieses Klassikers. Die Angreifer kommen in Formationen mit je 14 Schiffen auf Sie zu, verschwinden wieder in den Hintergrund und kommen wieder auf Sie zu, bis Sie sie komplett vernichtet haben. Die Angreifer schießen nicht auf Sie, doch eine Kollision mit ihnen ist tödlich. Eine Formation wiederholt sich noch zweimal, danach müssen Sie ein Asteroidenfeld durchfliegen, um kurz darauf gegen eine neue Formation anzutreten.

Die Bord-Kanone ist nicht die genaueste. Sie trifft Ziele nur auf kurze Entfernung und schießt bei entfernten Schiffen meilenweit daneben, auch wenn Sie diese genau im Visier hatten. Dies macht gerade das Asteroiden-Feld beinahe unspielbar schwer. Hinzu kommt, daß die 3D-Grafik im Asteroiden-Feld viel zu langsam wird, um noch richtig ausweichen zu können.

Die Musik nutzt den Sound-Chip des Atari ST gut aus, die Effekte (eine Explosion, ein Schrei) sind allerdings unterdurchschnittlich. Die Grafik ist je nach Zahl der dargestellten Objekte flüssig bis langsam. Da die Angreifer immer gleich aussehen, wird die Grafik bald langweilig.

Mit etwas Fein-Gefühl und Arbeit hätte 3D-Galax ein tolles Spiel werden können. Auf uns machte es den Eindruck, als ob der Programmierer bei einem zu 80 Prozent fertigen Spiel die Lust verloren hatte, weiter zu programmieren. Es fehlen wichtige Details wie etwa eine High-Score-Liste; auch spielerisch vermißt man den letzten Schliff und die Abwechslung. Ein paar gemeinere Gegner dazu, ein paar schöne Extra-Waffen, eine vernünftige High-Score-Liste und schon hätte 3D-Galax eine höhere Note von uns gekriegt.

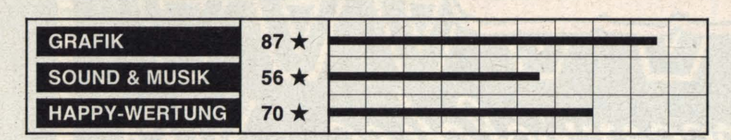
Die getestete ST-Version läuft nicht mit dem Monochrom-Monitor. (bs)

Happy-Empfehlung:
Auf Dauer eintöniges, nicht zu einfaches Action-Spiel. Nur für Action-Fans.

Erste Hilfe
— Nur auf die Gegner schießen, wenn sie nahe gekommen sind. Die Feuer-Geschwindigkeit und die Treffsicherheit sind dann wesentlich höher.
— Zuerst alle geflügelten Raumschiffe abschießen.

Western Games

Schneider CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)





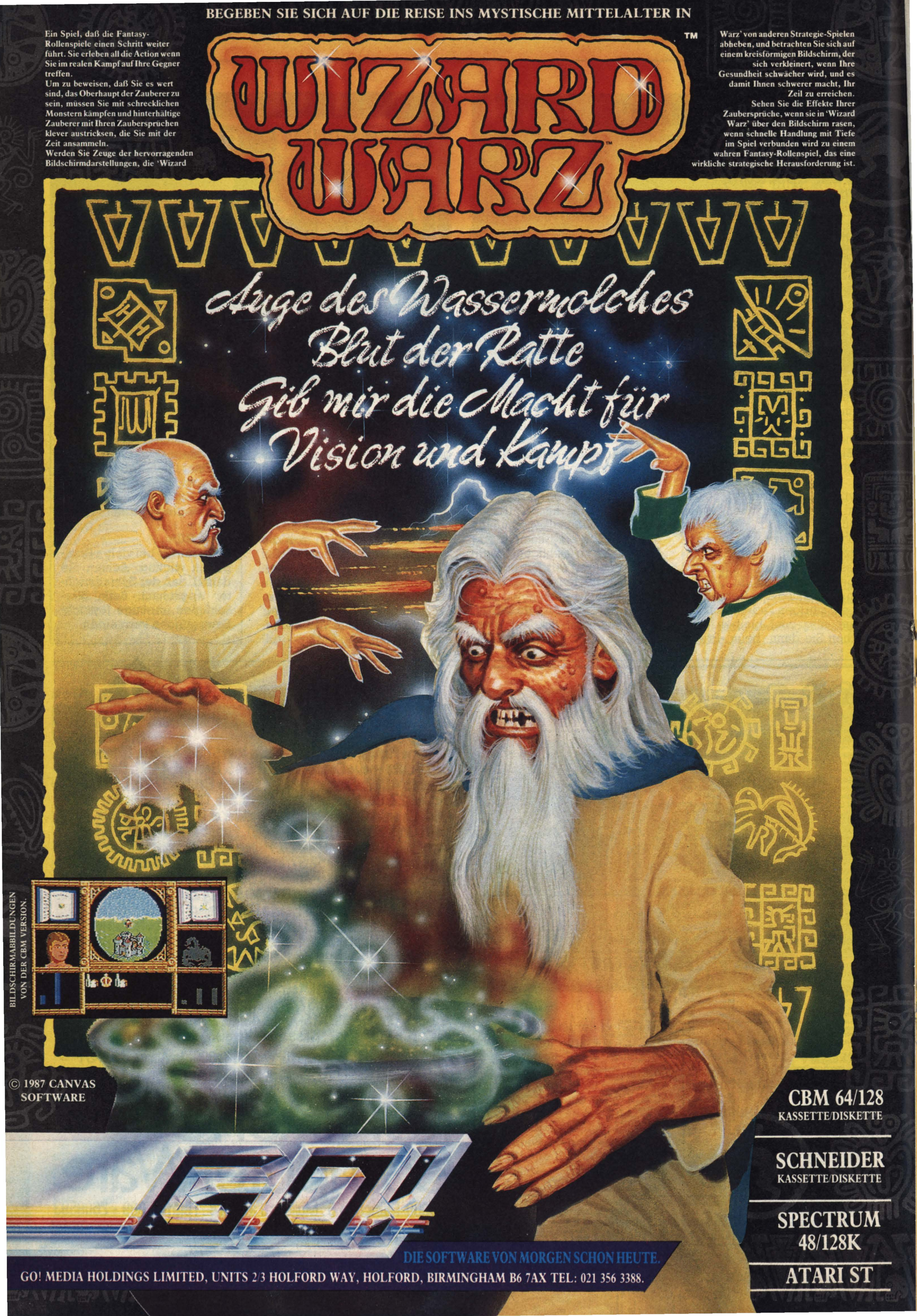
Wer glaubte, daß Cowboys sich die Zeit nur mit Schießen und Whiskytrinken vertreiben, hat sich getäuscht. Die sechs Disziplinen der »Western Games« zeigen, was John Wayne & Co. tatsächlich können.

Die Western-Spiele beginnen im Saloon, wo »Armdrücken« auf dem Programm steht. Bewegen Sie den Joystick im richtigen Rhythmus, um Kraft zu gewinnen. Man kann auch einen Schummelversuch riskieren und den anderen Arm kurz aufstützen. Beim »Bierschießen« müssen Sie Gläser treffen und dabei schneller als Ihr Gegner sein. Ein schnellerer Herzschlag hat ein zittriges Fadenkreuz zur Folge, also cool bleiben. Versuchen Sie dann, beim »Priem-spucken« als erster dreimal einen Spucknapf genau zu treffen. Abspuckstärke und Winkel sind die entscheidenden Faktoren. Beim »Tanzen« muß man ein gutes Gedächtnis haben und die Bewegungen einer feschen Saloon-Maid genau nachmachen. Worum es bei »Wettessen« geht, dürfte klar sein. Löffel balancieren und dabei möglichst wenig Luft verschlucken sind die wichtigsten Aufgaben. Am Schluß geht es an die frische Luft: Beim »Kuhmelken« muß mit dem Joystick eine komplizierte Bewegung im richtigen Rhythmus ausgeführt werden, um eine Milchflasche langsam aber sicher zu füllen.

Die grafische Ausführung aller Disziplinen ist auf dem Schneider CPC eine Wucht. Die hervorragend gezeichneten farbenprächtigen Bilder mit witziger Animation nutzen den Computer sehr gut aus. Der Spielspaß kann da nicht ganz mithalten. Bei allen Disziplinen hat sich der Programmierer um eine ausgefeilte Steuerung bemüht, doch dadurch spielen sich die Western Games etwas zäh. Bei allen Disziplinen können zwei Spieler gleichzeitig antreten, was eindeutig am spaßigsten ist. Im Duell gegen den Computer kommt keine rechte Wettkampfstimmung auf. (hl)

Happy-Empfehlung
Western-Olympiade mit schöner Grafik, aber teilweise recht komplizierte Steuerung. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig.

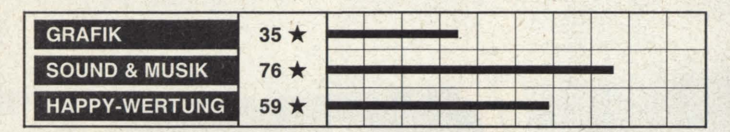
Erste Hilfe:
Mogeln ist bei vielen Disziplinen wichtig. Achten Sie darauf, daß der Schiedsrichter wegschaut. Beim Bierschießen unnötige Joystick-Bewegungen vermeiden.



BEGEBEN SIE SICH AUF DIE REISE INS MYSTISCHE MITTELALTER IN
WIZARD WARZ™
Ein Spiel, daß die Fantasy-Rollenspiele einen Schritt weiter führt. Sie erleben all die Action wenn Sie im realen Kampf auf Ihre Gegner treffen.
Um zu beweisen, daß Sie es wert sind, das Oberhaupt der Zauberer zu sein, müssen Sie mit schrecklichen Monstern kämpfen und hinterhältige Zauberer mit Ihren Zaubersprüchen klever austricksen, die Sie mit der Zeit ansammeln.
Werden Sie Zeuge der hervorragenden Bildschirmdarstellungen, die 'Wizard Warz' von anderen Strategie-Spielen abheben, und betrachten Sie sich auf einem kreisförmigen Bildschirm, der sich verkleinert, wenn Ihre Gesundheit schwächer wird, und es damit Ihnen schwerer macht, Ihr Zeil zu erreichen.
Sehen Sie die Effekte Ihrer Zaubersprüche, wenn sie in 'Wizard Warz' über den Bildschirm rasen, wenn schnelle Handlung mit Tiefe im Spiel verbunden wird zu einem wahren Fantasy-Rollenspiel, das eine wirkliche strategische Herausforderung ist.
Auge des Wassermolches
Blut der Ratte
Gib mir die Macht für
Vision und Kampf
BILDSCHIRMABBILDUNGEN VON DER CBM VERSION.
© 1987 CANVAS SOFTWARE
GO!
DIE SOFTWARE VON MORGEN SCHON HEUTE.
GO! MEDIA HOLDINGS LIMITED, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX TEL: 021 356 3388.
CBM 64/128
KASSETTE/DISKETTE
SCHNEIDER
KASSETTE/DISKETTE
SPECTRUM
48/128K
ATARI ST

Arcade Classics

C 64
10 Mark (Kassette)



Wer sich für Musik interessiert, wird festgestellt haben, daß Oldies wieder groß in Mode sind. Warum sollte das bei Computer-Spielen anders sein?

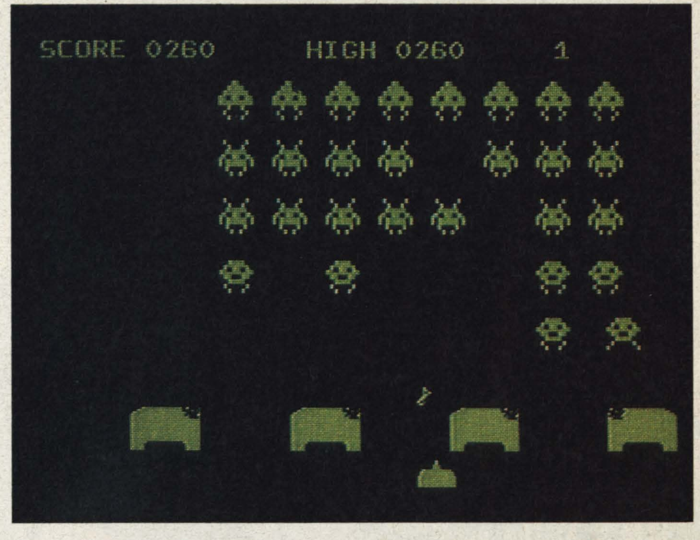
Mit »Arcade Classics« liegt eine Sammlung von vier Spielen vor, die alle als Spielautomaten schon zehn Jahre auf dem Buckel haben. Die Programme wurden so originalgetreu wie möglich auf den C 64 angepaßt, was bedeutet, daß man auf spektakuläre Grafik oder tollen Sound weitgehend verzichten muß. Das Auswahlmenü hingegen entspricht dem neuesten Stand der Technik mit einer fetzigen Rob-Hubbard-Melodie und einer bunten Grafik von vier Spielautomaten.

Aus rechtlichen Gründen wurden bei zwei Spielen die Namen gegenüber den Originalen leicht geändert: Hinter »Invadars« verbergen sich die Space Invaders, die es nach zehn Jahren immer noch nicht aufgegeben haben, die Erde vernichten zu wollen. Die einfarbige Grafik und der simple Sound lassen nostalgische Gefühle aufkommen.

Läßt man beim Automaten-Klassiker Asteroids ein »e« weg, bleibt »Astroids«, der Name des zweiten Spiels dieser Sammlung. Der Spieler muß mit seinem Raumschiff einen Asteroiden-Sturm überleben. Die Gesteinsbrocken lassen sich zwar mit dem Laser vernichten, aber nur, nachdem sie in Bruchstücke zerschossen wurden.

Die beiden anderen Spiele benötigen zwei Spieler. Bei »Space Wars« müssen sich die beiden gegenseitig abschießen, ohne gegen einen Planeten zu fliegen. Bei »Snakes« hingegen kämpfen zwei Schlangen um Nahrungshappen und passen auf, nicht ineinander zu rasen. Bemerkenswert ist, daß alle vier Spiele im Speicher stehen, also niemals nachgeladen wird.

Alle vier Spiele sind Klassiker, die jeder echte Spiele-Fan einfach haben muß, auch wenn sie mit modernen Spielen lange nicht mithalten können. Dafür kostet jedes einzelne Spiel umgerechnet auch nur 2 Mark und 50 Pfennige. (bs)

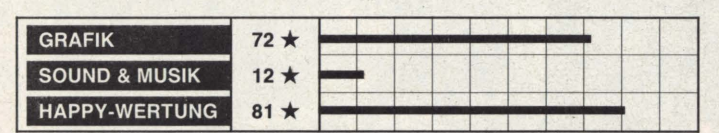


Happy-Empfehlung
Vier echte Klassiker, nicht die besten Spiele, aber für Sammler unverzichtbar.

Erste Hilfe
Invadars: Schießen Sie ein Loch durch die Deckung, das Sie als Schießscharte benutzen können.
Astroids: Bleiben Sie vom Bildschirmrand weg. Nutzen Sie den Hyperspace nur in aussichtslosen Situationen.

Midi-Maze

Atari ST
79 Mark (Diskette)



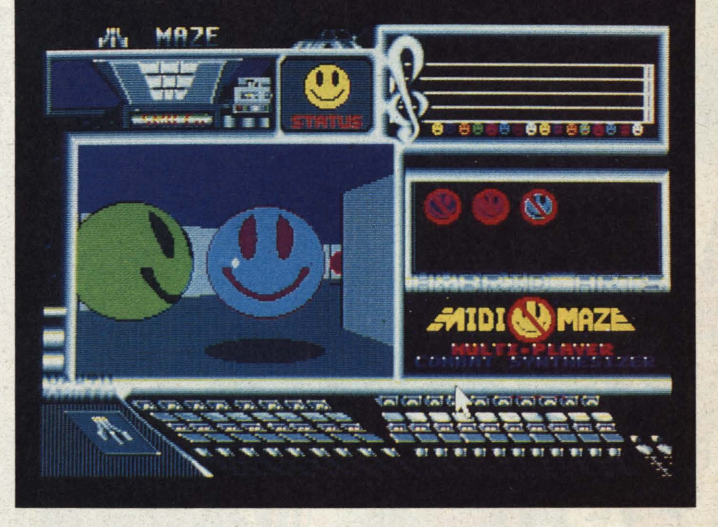
Was macht man, wenn man rein zufällig gleich 16 Atari STs besitzt? Man spielt »Midi-Maze«! Bis zu 16 Computer können über den Midi-Port gekoppelt werden, an denen dann genauso viele Spieler simultan gegeneinander antreten dürfen.

Worum geht es bei Midi-Maze? Sie steuern eine Kugel mit einem herzigen Smiley-Gesicht durch ein Labyrinth. In diesem Labyrinth befinden sich aber auch die Kugeln der Mitspieler. Und was machen die ganzen Kugeln? Sie schießen sich gegenseitig ab. Die einzige Spielregel lautet: Wer als erster zehn andere Kugeln vernichtet hat, gewinnt. Die getroffenen Spieler verschwinden nicht aus dem Spiel, sie setzen nur für wenige Sekunden aus.

Das einfache Spielprinzip macht gerade deswegen so viel Spaß, weil man nicht gegen irgendwelche Computer-Feinde, sondern gegen seine Freunde und Mitmenschen spielen kann. Deswegen erscheint auf dem Bildschirm auch immer ein hämischer Kommentar, wer einen gerade getroffen hat.

Wer nur einen einzigen ST besitzt, kann eine Partie Midi-Maze gegen verschiedene Computer-Gegner wagen. Diese machen aber bei weitem nicht soviel Spaß. Haben Sie vier menschliche Spieler, können Sie die restlichen elf Spieler durch Computer-Gegner ergänzen lassen. Auch sonst haben die Programmierer nicht mit Funktionen gegeizt: Sie können eigene Labyrinthe entwerfen, den einzelnen Spielern Namen geben und sogar Mannschaften bilden, die zusammen gegen andere Gruppen spielen.

Die 3D-Grafik ist flott und der Effekt der Smiley-Kugeln einfach zu komisch. Sound-Effekte gibt es auch, doch die sind nur durchschnittlich. Midi-Maze läuft nur auf STs mit ROMs, aber nicht mit monochromem Monitor. Unsere Test-Noten beziehen sich auf das Spiel in Verbindung mit mehreren STs, nicht auf das Spiel alleine gegen den Computer, das deutlich weniger Spaß macht. (bs)



Happy-Empfehlung:
Irrer Baller-Spaß bei mehr als zwei Spielern. Alleine ziemlich langweilig, zu zweit nicht besonders spannend.

Erste Hilfe:
Fahren Sie öfters mal rückwärts oder drehen Sie sich während des Rückwärtsfahrens. Wenn ein Spieler kurz vor dem Sieg steht, sollten sich alle anderen gegen ihn verbünden.

ARE Aktuell





Arcade Spiel

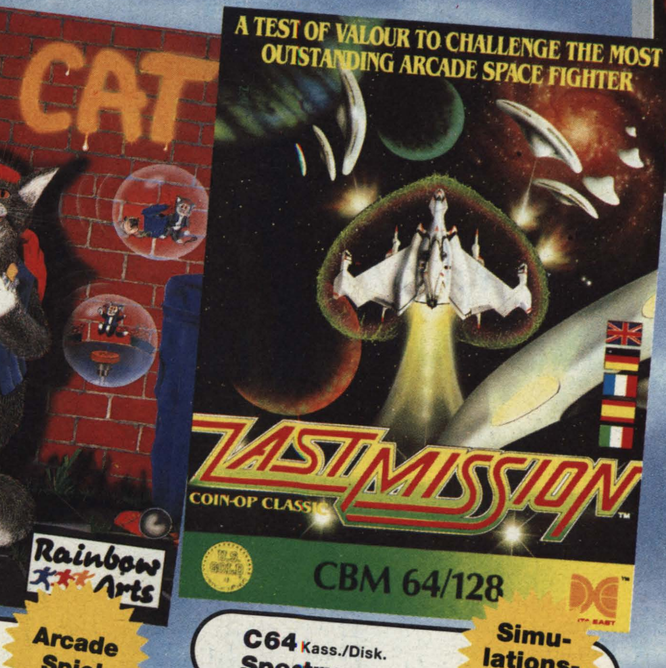
C64 Kass./Disk.

Arcade Action Spiel



C64 Kass./Disk. · Amiga · Atari ST
Schneider CPC Kass./Disk.

Action-Spiel



/Disk.

Arcade Spiel

C64 Kass./Disk.
Spectrum

Simulations-Spiel

TIP des Monats

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

B[illegible]e prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung)

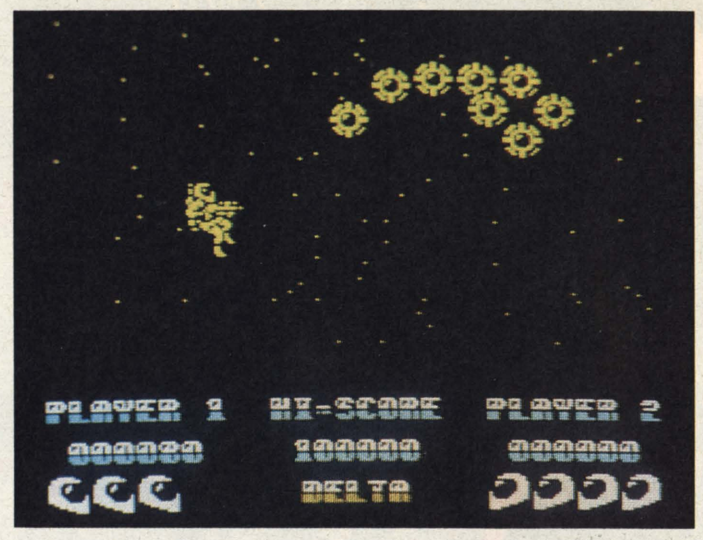
SCHREIBER COMPUTER

MediaMarkt RATIO RINGFOTO WERTKAUF*

Sidewize

Spectrum (C 64)
29 Mark (Kassette), 39 Mark Diskette





Vierundzwanzig lange Jahre dauert nun schon der Krieg zwischen der »Xeolom Alliance« und den »Dariard Mutants«. Nun nähert er sich seinem Ende. Ob Omicron, Nu, Delta oder Iota — alle vier Welten der Allianz werden von den grausamen und eroberungssüchtigen Mutanten belagert und stehen kurz vor der Kapitulation. Einzig und allein Dynar, der beste Kämpfer der Allianz, kann in der entscheidenden Schlacht mit den Truppen der Dariard-Mutanten die Lage retten. Selbstredend, daß Sie diese Rolle von jetzt an übernehmen.

Zu Beginn suchen Sie sich die Welt aus, die als erstes gerettet werden soll. Auf dem von rechts nach links scrollenden Spielfeld sieht man zunächst einen Sternenhintergrund, der später den Planetenoberflächen weicht. In bester »Delta«-Manier stürzen sich nun die verschiedensten Angriffsformationen auf den todesmutigen Kämpfer.

Bei so einem Spiel dürfen natürlich die Extrawaffen nicht fehlen. Als Belohnung für die Vernichtung bestimmter Formationen, erscheinen Symbole auf dem Bildschirm, die Sie schnellstens einsammeln sollten. Hinter jedem Symbol verbirgt sich ein Extra: Laser, Kraftfeld, Zusatzleben, erhöhte Feuerkraft und schnellerer Antrieb. Am Ende jeder Welt wartet noch ein besonders gefährlicher Mutant.

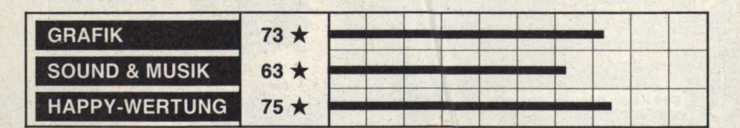
»Sidewize« ist eines der besten Ballerspiele auf dem Spectrum. Butterweiches horizontales Scrolling der Planetenoberfläche und viele hervorragend animierte Sprites garantieren actionreiche Winterabende. Wer schon immer »Delta« oder ähnliches auf dem Spectrum spielen wollte, wird den Kauf von Sidewize bestimmt nicht bereuen. Einziger Kritikpunkt: Da bei der Spectrum-Version sowohl die Hintergrundlandschaft als auch die Objekte auf dem Spielfeld dieselbe Farbe haben, ist manchmal der Schuß nicht mehr zu erkennen. Auch C 64-Besitzer sollten schon mal ein paar Mark zur Seite legen. In Kürze wird eine Umsetzung erscheinen. (mg)

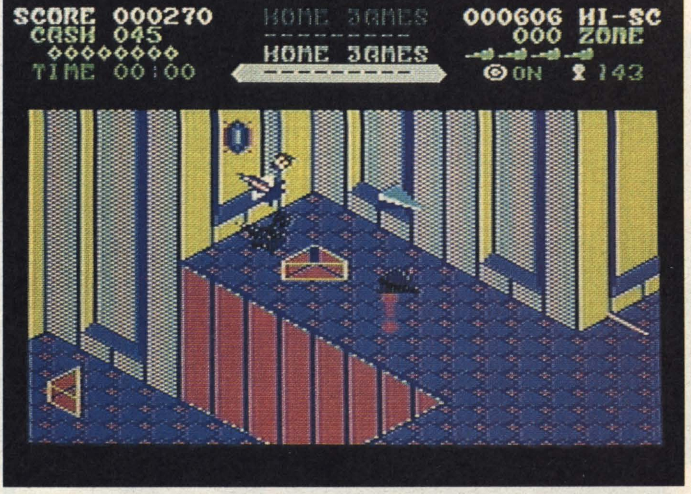
Happy-Empfehlung:
Ein Tip für alle Freunde von spannenden Action-Spielen. Sidewize ist schwierig, spielt sich aber auf dem Spectrum sehr gut.

Erste Hilfe:
Man sollte sich möglichst in der Mitte des Bildschirms aufhalten, da die Angreifer von allen Seiten auftauchen. Symbole schnell aufnehmen, da sie sonst verpuffen.

Zig-Zag

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





In einem dreidimensionalen Labyrinth liegen acht Kristallfragmente und warten seit langem darauf, endlich von einem tapferen Recken aufgesammelt zu werden. Dieser edle Mensch steuert dazu einen Gleiter. Der ist zwar äußerst modern, hat aber einen Haken: er kann die Flugrichtung nicht ändern. Damit Sie aber nicht immer nur in eine Richtung düsen, sind an den Kreuzungen der Gänge Prismen angebracht. Die Prismen drehen Sie in eine andere Richtung, wenn Sie in eines hineinfliegen. Umdrehen kann man auch, indem man ein spezielles Extra benutzt oder frontal gegen eine Wand prallt.

Aber Sie sind nicht allein. Einige mißgelaunte Gegner wollen Sie mit allen Mitteln vertreiben. Glücklicherweise kann man zurückballern. Pro Treffer bekommt man Geld, für das man sich besser ausstatten kann. Zum Beispiel mit Landkarten, Bomben, Schutzschilden, Lampen, Röntgenbrillen und sogar Extraleitern, die aber nicht billig sind.

»Zig-Zag« kann man in zwei Versionen spielen. In der ersten muß man möglichst viele Gegner abballern und kann sich mit der Steuerung vertraut machen, die nicht einfach zu beherrschen ist. Kniffliger wird es in der anderen Variante, in der viele logische Puzzles versteckt sind. Diese Puzzles machen den eigentlichen Spielspaß aus, denn man muß genau wissen, was in dem Labyrinth vorgeht. Wer beispielsweise in einem Zeitpuzzle hängt, wird ganz schön ins Schwitzen kommen.

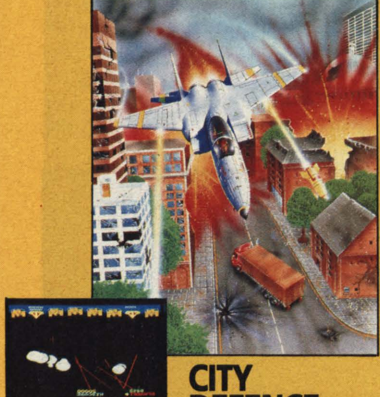
Daß auch in dieser Mission die Aliens herumschwirren, macht die ganze Sache natürlich nicht sonderlich leichter.

Auf den ersten Blick erinnert die Grafik ein wenig an das gute alte »Zaxxon«, hat spielerisch aber nicht viel mit diesem Programm zu tun. Technisch ist Zig-Zag hervorragend gemacht und gut konzipiert. Es hat die richtige Mischung aus Action und Arcade-Adventure, um den Spieler auf Trab zu halten, ohne ihn zu überfordern. Viel Spaß beim Karten zeichnen! (al)

Happy-Empfehlung:
Interessantes und durchdachtes Spielkonzept mit einer kräftigen Portion Strategie. Schwierig zu kartografieren. Zwei verschiedene Spielmodi.

Erste Hilfe:
Wer keine Landkarte zeichnet, ist selber schuld. Den Schild besorgen, dann kann man in Ruhe die Gegner abschießen. (al)

BILLIG-SPIELE FÜR AMIGA und ST MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!



CITY DEFENCE

von Uwe Kühner

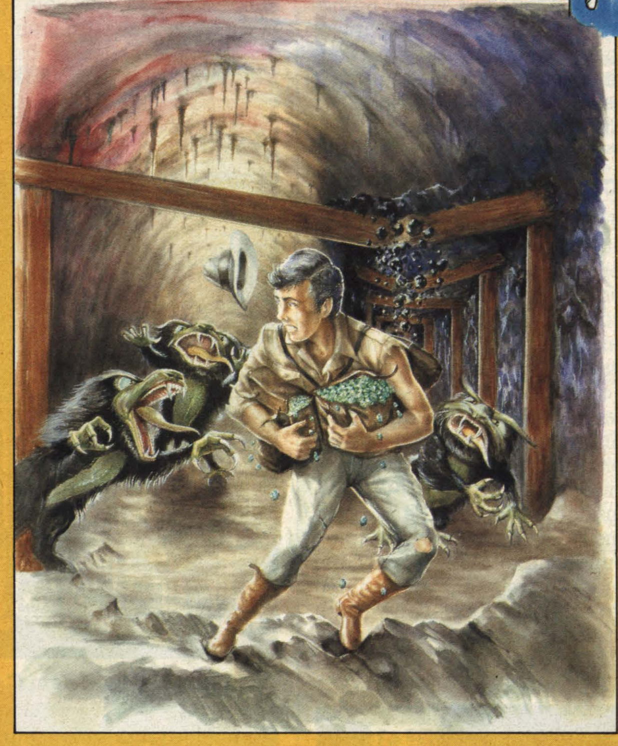
Eine schier endlose Zahl tödlicher Laserstrahlen aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Bodenraketen abschiessen, bevor die Städte zerstört werden. 1/2 Spieler; Maussteuerung. **Lieferbar für AMIGA**



STRIP POKER

von Artworx

Verbringen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Susi und Melissa stehen Ihnen 2 bildschöne, aber spielstarke Partnerinnen zur Verfügung. Bequeme Spielsteuerung mit der Maus. **Lieferbar für AMIGA und ST**







EMERALD MINE

von Klaus Heinz und Volker Wertich

Ein Riesen-Arcade-Adventure mit über 100 Leveln und 2-Spieler-Option (gleichzeitig im Teamwork!); Joysticksteuerung. *"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis: Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld." (HAPPY COMPUTER)*

Lieferbar für AMIGA und ST







GOKART RACING

von Anco

Ein exzellentes Autorennen, bei dem ein echter Champion gefordert wird. Bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Übersetzung wählen. 8 Kurse, 1/2 Spieler (gleichzeitig); Joysticksteuerung.

Lieferbar für AMIGA und ST

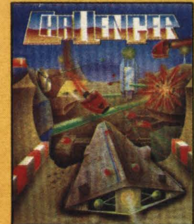


FORTRESS UNDERGROUND

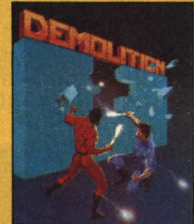
von Andreas von Lepel

In einer gigantischen unterirdischen Höhle (640 Bildschirme groß) müssen Sie ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Joysticksteuerung.

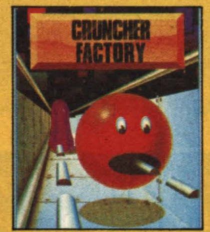
Lieferbar für AMIGA



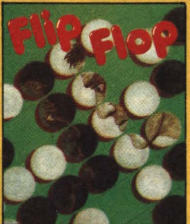
Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



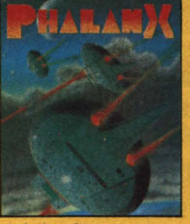
Lieferbar für AMIGA



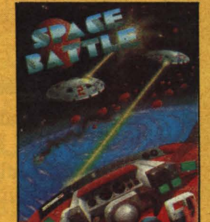
Lieferbar für AMIGA/ST



Lieferbar für ST



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA

KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.



Lieferbar für ST



Lieferbar für ST





Lieferbar für AMIGA/ST



SPITZEN-SOFTWARE ...natürlich von

KINGSOFT

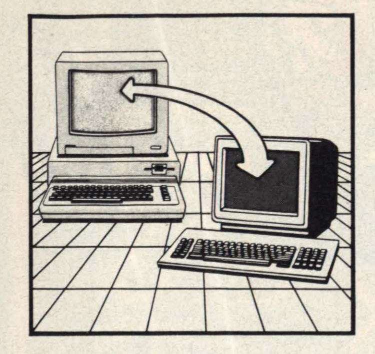
MADE IN GERMANY



Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten.

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213



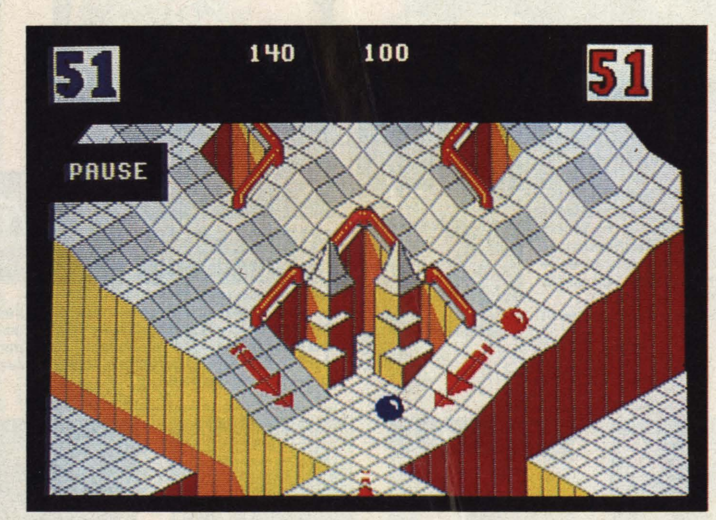
Kurz und bündig

Diesen Monat stellen wir acht Umsetzungen für fünf Computer vor. Im einzelnen sind das folgende Titel: Marble Madness und The Bard's Tale für den Atari ST; Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer und Renegade für den C 64; Tai Pan für Schneider CPC; The Bard's Tale und Macadam Bumper für MS-DOS-PCs und Mission Elevator für Amiga.

Atari ST

Wie im letzten Monat angekündigt, gibt es jetzt eine Umsetzung von ***Marble Madness*** für den Atari ST (nicht für monochrom). Die Umsetzung ist technisch (Scrolling, Musik) ganz ordentlich gelungen, zeigt aber viele spielerische Mängel. So stimmen die Strecken nicht mit dem Automaten-Original überein. Das Spielfeld ist insgesamt kleiner, es gibt wesentlich weniger Gegner. Außerdem hat das Programm anscheinend mit der 3D-Darstellung Schwierigkeiten, denn manchmal scheinen die Murmeln in der Luft zu schweben. Insgesamt also eine enttäuschende Umsetzung, bei der nicht viel vom Flair des Automaten übriggeblieben ist.

Im Gegensatz dazu ist die ST-Umsetzung von ***The Bard's Tale*** besonders gut ausgefallen. Auf den ersten und auch zweiten Blick ist sie von der hervorragenden Amiga-Version kaum zu unterscheiden. Der ST darf hier zeigen, was er an Grafik-Fähigkeiten zu bieten hat. Die Bedienung ist dank der Maus sehr viel einfacher geworden. Ein rundum empfehlenswertes Produkt, das Rollenspieler-Herzen höher schlagen läßt.



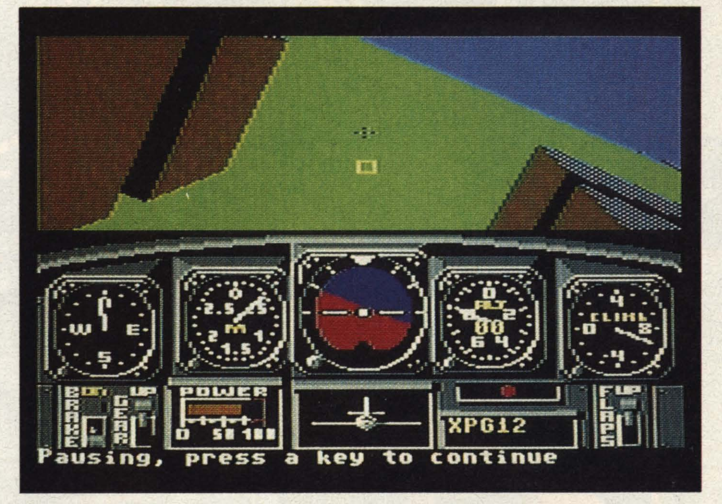
Die Murmel rollt bei »Marble Madness« auf dem ST

Schneider CPC

Handels-Simulationen-Fans mit einem Schneider CPC haben jetzt die Chance, ins China des 12. Jahrhunderts zu reisen und dort der Tai-Pan, der Handels-König, zu werden. Das Spiel ***Tai-Pan*** testeten wir schon in der letzten Ausgabe auf dem Atari ST. Die Schneider CPC-Version ist grafisch nicht so toll gelungen, spielt sich aber wesentlich flotter als die ST-Version. Ein kleiner Gag am Rande: Die Musik ist, dank des gleichen Sound-Chips im CPC und ST, bei beiden Versionen vollkommen identisch. Die Kassetten-Version hat zwischendurch sehr lange Nachladezeiten.

C 64

Chuck Yeager fliegt wieder. Sein ***Advanced Flight Trainer*** hat den Weg zum C 64 gefunden. Die MS-DOS-Version dieses Flugsimulators testeten wir in Ausgabe 9/87. Der »Advanced Flight Simulator« wurde übrigens in einen Trainer umbenannt, um rechtliche Schwierigkeiten mit den Programmautoren des »Flight Simulator« zu vermeiden. Gegenüber der MS-DOS-Version haben sich nur wenige Dinge geändert. Die Grafik ist wesentlich bunter geworden, ist dafür aber etwas langsamer als auf dem Schneider-PC. Dafür bietet sie aber auch ausgefüllte Flächen auf dem C 64, was technisch eine große Leistung ist. Die Grafik ist auf jeden Fall schnell genug, um ein gutes Fluggefühl zu vermitteln. Bei manchen Funktionen hat der Programmierer aus Speicherplatzgründen auf Details verzichten müssen. So fliegt man beim Flugzeugrennen nur gegen einen Computer-Gegner, anstelle von fünf; der Flug-Recorder kann nur noch kurze Flugszenen aufzeichnen und abspielen. Trotzdem eine gelungene Umsetzung und eine tolle Simulation, die den C 64 voll ausnutzt und wirklich langen Spielspaß verspricht.



Das Flieger-As auf dem C 64: »Chuck Yeagers AFT«

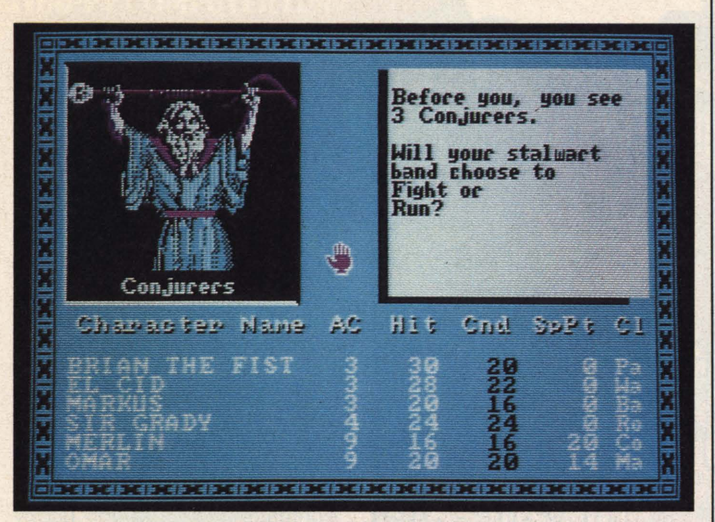
Renegade hat bei der Umsetzung vom Schneider CPC auf den C 64 gelitten. Die Grafik ist bei weitem nicht so schön und farbenfroh. Die C 64-Version ist wesentlich schwerer zu spielen, der Computer läßt nämlich nur ganz genaue Treffer gelten. Auf dem C 64 ist Renegade ein recht gutes Kampf-Spiel, auch wenn es die Klasse der CPC-Version nicht erreicht. In letzter Sekunde erreichte uns noch die C 64-Version von ***Solomon's Key***, die innerhalb eines Wochenendes zum Lieblingsspiel einiger Happy-Redakteure wurde. Die Schneider-Version dieser Spielhallen-Umsetzung haben wir in der Ausgabe 11/86 besprochen. Die C 64-Version besticht durch bunte, flotte Grafik, schnellen Spielablauf und eine gute Joystick-Steuerung. Sehr spielerfreundlich: Bevor ein Level beginnt, werden einzeln die Positionen der wichtigsten Gegenstände gezeigt. So kann man sich sehr schnell orientieren. Der Sound ist nur durchschnittlich.

MS-DOS

The Bard's Tale gibt es jetzt auch für MS-DOS-kompatible Computer. Es werden sowohl die CGA- wie auch die EGA-Grafik-Karten unterstützt. Gera-



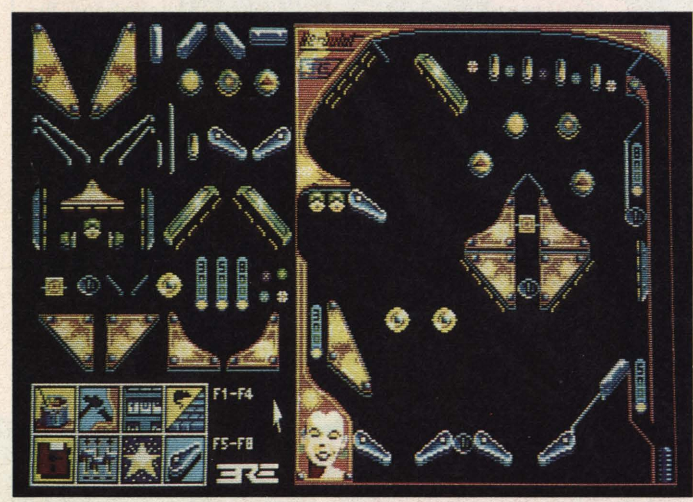
Prügelei im U-Bahn-Schacht — »Renegade« auf C 64



Das Monster im MS-DOS-PC schlägt bei »Bard's Tale« zu

de bei EGA-Grafik bietet sich ein farbenprächtiges Bild, das an einen ST oder Amiga erinnert. Unser Bildschirmfoto zeigt die CGA-Version, die grafisch auch nicht übel ist. Die Programmierer haben das Beste aus dem PC herausgeholt, auch wenn unten die weiße Schrift auf hellblauem Grund nur schwer zu lesen ist. Nicht zu sehen ist die witzige Animation der Figuren, die ihren Gesichtsausdruck ändern, mit den Schwertern drohen und andere Bewegungen ausführen. Damit löst Bard's Tale wohl das bisher beste Rollenspiel auf MS-DOS-PCs, »Wizardry«, von seiner Spitzenposition ab.

Leichtere Bildschirmkost wird mit ***Macadam Bumper*** angeboten. Dieses Flipper-Programm hatten wir vor gut zwei Jahren auf dem Schneider CPC getestet. Die nun erschienene MS-DOS-Version funktioniert mit CGA-, Hercules und EGA-Karten. Als besonderes Bonbon wird auch der spezielle Grafik-Modus des Schneider-PC genutzt. Auf dem einfachen Schneider-PC erhält man so ein Bild wie mit einer teuren EGA-Karte. Unser Foto zeigt diesen Grafik-Modus. Auf Rechnern mit CGA-Karte sieht das Ganze etwas schlichter aus. Macadam Bumper fällt insbesondere durch seinen Flipper-Baukasten auf, mit dem Sie nach Belieben Flipper-Tische auf- und umbauen können. Als Flipper-Simulation ist es allerdings nicht das Gelbe vom Ei. Unsere Flipper-Expertin Petra beklagte, daß die Kugel nicht korrekt läuft. Trotzdem sei Macadam Bumper als Geschicklichkeitsspiel für PCs nicht zu verachten.



Flippern ohne Kleingeld: »Macadam Bumper« auf Schneider-PC

Amiga

Langsam beginnt auch die Spiele-Welle für den Amiga zu rollen. Aus deutschen Landen kommt beispielsweise eine Umsetzung des Top-Hits ***Mission Elevator.*** Dieses Actionspiel mit leichtem Adventure-Einschlag haben wir im Sonderheft 11 »Spiele-Tests« auf dem Schneider CPC getestet. Die Amiga-Umsetzung bietet natürlich verbesserte Grafik, digitalisierte Sounds und sogar Scrolling, das der CPC-Version verwehrt geblieben war. Grafisch ist diese Version beinahe identisch mit der ST-Version, die wir in Ausgabe 7/87 in der Rubrik »Kurz und bündig« mit Foto vorgestellt haben. (bs)

Die Supertest-Gewinner

In Happy-Computer 8/87 wollten wir bei unserem Supertest die Antworten auf 14 knifflige Fragen wissen. Für viele Spiele-Freaks war das anscheinend kein Problem, denn wir erhielten sehr viele Postkarten mit dem richtigen Lösungssatz »Starkiller lebt«. Mit schönen Grüßen von Starkiller folgt jetzt die Gewinnerliste.

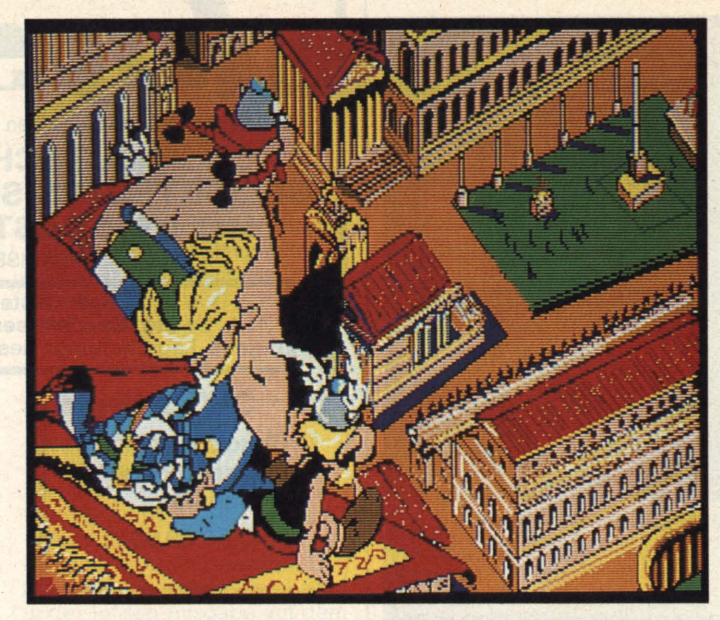
Eine Master-System-Videospielkonsole von Sega mit drei Modulen geht jeweils an:

Oliver Gottert, 1000 Berlin 44
Jörg Heible, 7530 Pforzheim
Andrea Lorson, 6633 Friedrichsweiler

Folgende Leser haben je ein aktuelles Spiel für ihren Computer gewonnen:

Michael Agbaglo, 2000 Hamburg 74
Uwe Bottlender, 4300 Essen 11
Stefan Busch, 6087 Neu-Isenburg
Klaus Friedetzky, 4270 Dorsten 11
Dennis Grosjohann, 2056 Glinde
Frank Kohler, B-7340 Tertre
Werner Reinke, 8130 Starnberg
Andreas Otter, 2970 Emden
Peter Sabel, 5581 Mastershausen
Georg Sekeriadis, 8722 Grafenrheinfeld
Jens Wätjen, 2864 Hambergen
Sven Wagenfeld, 2808 Syke

Wer nicht gewonnen hat, sollte nicht verzagen: In dieser Ausgabe starten wir einen neuen großen Wettbewerb. (hl)



Comic-Grafik auf dem Atari ST mit »Asterix im Morgenland«

Asterix im Anflug

In diesen Tagen kommt der neue Asterix-Band auf den Markt: »Asterix im Morgenland«. Comic-Freunde werden die Abenteuer von Asterix am Atari ST miterleben können. Eine französische Firma bringt zum gleichen Zeitpunkt ein Spiel zu diesem Comic heraus. Es soll sich um ein Adventure mit Action-Einlagen handeln. Natürlich wird es für Deutschland eine spezielle Version mit deutschen Texten auf dem Bildschirm und einer deutschen Anleitung geben.

Spiele zu zwei bekannten Comic-Westernhelden sind ebenfalls in Arbeit: Von Lucky Luke soll der brandneue Band »Nitroglyzerin«, aus der Western-Serie »Leutnant Blueberry« ein älterer, besonders spannender Comic umgesetzt werden. Die Programme sollen später dann auch für andere Computer, darunter C 64 und MS-DOS-PCs, erscheinen. Umsetzungen weiterer Comics sind in Planung. (bs)

Die Spiele-Hitparaden November 1987

Ab dieser Ausgabe dürfen wir aus rechtlichen Gründen die Namen von indizierten Programmen nicht mehr in unseren Hitparaden nennen. Wir bitten Euch um Verständnis, wenn von nun an ab und zu statt eines Namens der Vermerk »Indiziertes Spiel« in der Hitparade auftaucht.

Viel Wirbel gab es in unseren Leser-Charts. »Wizball« und »The Bard's Tale II« marschieren mit Riesenschritten Richtung Spitzenplatz.

Die Überlegenheit der Billigspiele in England wird immer deutlicher. In den Top 10 sind in diesem Monat nur zwei Vollpreis-Programme zu finden. Selbst in den sonst so behäbigen U.S.-Charts hat sich diesmal viel getan.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an: Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben. Wir verlosen nämlich 22 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Midi Maze« für den Atari ST. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
2. (2) **Gunship** (Microprose)
3. (7) **Wizball** (Ocean)
4. (4) **Indiziertes Spiel**
5. (-) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
6. (5) **Arkanoid** (Imagine)
7. (3) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
8. (-) **The Last Ninja** (System 3/Activision)
9. (10) **Krakout** (Gremlin)
10. (-) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)

Großbritannien

1. (7) **Run for the Gold** (Alternative)
2. (2) **BMX-Simulator** (Code Masters)
3. (3) **Paperboy** (Elite Systems)
4. (-) **Super Robin Hood** (Code Masters)
5. (9) **Cricket International** (Alternative)
6. (1) **Milk Race** (Mastertronic)
7. (7) **Destructo** (Bulldog)
8. (4) **Road Runner** (U.S. Gold)
9. (-) **Soccer Boss** (Alternative)
10. (-) **Joe Blade** (Players)





U.S.A.

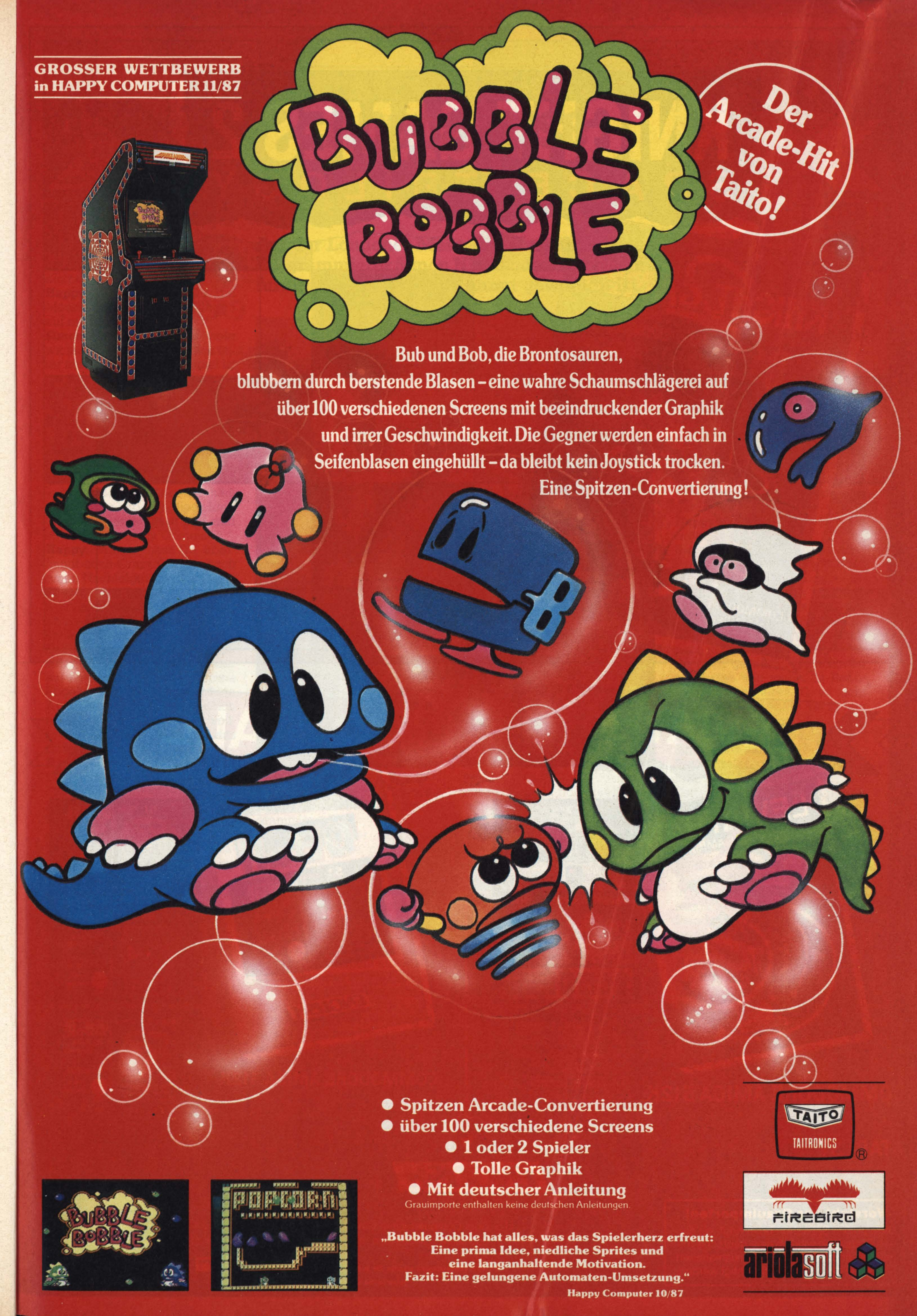
1. (1) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
2. (-) **California Games** (Epyx)
3. (-) **Into the Eagle's Nest** (Pandora/Mindscape)
4. (7) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
5. (6) **Gunship** (Microprose)
6. (-) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
7. (-) **Alternate Reality: The Dungeon** (Datasoft)
8. (5) **Hardball** (Accolade)
9. (-) **Cauldron** (Palace/Broderbund)
10. (3) **Up Periscope** (Action Soft)

22 Gewinner

Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leserhitparade mitwählen, 22 Computerspiele verlost. Diesmal spendierte Activision Disketten mit der deutschen Version von »Maniac Mansion«.

Folgende Leser haben je ein Programm gewonnen:

Michael Abbass, Wilhelmshaven
Michael Berg, Teningen 1
Boris Brunkes, Flintbek
Edgar Bönninghoff, Sendenhorst
Burkhard Bublitz, Lübeck 1
Manfred Dittrich jr., Neumarkt-St. Veit
Christian Dorau, Bonn 1
Sven Feyer, Kulmbach
Niels Friedrichs, Aurich 1
Michael Gerhards, Willich 2
Thomas Goertz, Erkelenz
Thimo Gräf, Höhn-Schönberg
Stefan Lankes, Brüggen 1
Frederick Lemenrieck, Rösrath
Ralph Lettner, Mitterteich
Rafael Maricca, Scheuerfeld
Dietmar Prager, A-Krumpendorf
Josef Schick, Burghausen
Bernhard Schmidt, Karlsruhe 1
Norman Schneider, Witten 4
Marco Thorek, Herne 2
André Westerbarkey, Verl 1



GROSSER WETTBEWERB
in HAPPY COMPUTER 11/87
BUBBLE BOBBLE
Der Arcade-Hit von Taito!
Bub und Bob, die Brontosauren,
blubbern durch berstende Blasen – eine wahre Schaumschlägerei auf
über 100 verschiedenen Screens mit beeindruckender Graphik
und irrer Geschwindigkeit. Die Gegner werden einfach in
Seifenblasen eingehüllt – da bleibt kein Joystick trocken.
Eine Spitzen-Convertierung!
● Spitzen Arcade-Convertierung
● über 100 verschiedene Screens
● 1 oder 2 Spieler
● Tolle Graphik
● Mit deutscher Anleitung
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen.
„Bubble Bobble hat alles, was das Spielerherz erfreut:
Eine prima Idee, niedliche Sprites und
eine langanhaltende Motivation.
Fazit: Eine gelungene Automaten-Umsetzung."
Happy Computer 10/87
BUBBLE BOBBLE
POPCORN
TAITO
TAITRONICS
FIREBIRD
ariolasoft

Apocalypse Simon

Auf der Londoner Messe PCW trafen wir den Programmierer Simon Nichol, der durch seine furiosen Ballerspiele bekannt geworden ist.



Als wir Simon zu einem Gespräch treffen wollten, war er damit beschäftigt, seinen Highscore zu brechen. »Mega Apocalypse« war groß am Martech-Stand aufgebaut. Es zeichnete sich neben einem tollen Sound durch zwei monströse Lautsprecher aus, die auf vollen Touren liefen. Zusammen begaben wir uns in ruhigere Gefilde, um ihm ein paar Fragen zu stellen.

Happy: Simon, gefällt Dir die Messe? Triffst Du hier Kollegen auf ein Schwätzchen?

Simon: Ja, man trifft sehr viele wichtige Leute. Hier ist alles unter einem Dach. Zum Beispiel ist mir Rob Hubbard vor Jahren auf der PCW in London das erste Mal begegnet.

Happy: Wann hast Du mit Computern angefangen?

Simon: Vor fünf Jahren. Ich war damals 15 Jahre und habe an einem Spiel programmiert, das von verrückten Planeten handelt. Später habe ich diese Idee dann wieder aufgegriffen und so entstand »Crazy Comets«.

Happy: Warum hast Du überhaupt nach Crazy Comets noch einen Nachfolger geschrieben?

Simon: Man hat es mir vorgeschlagen. Ich hätte damals gerne mehr Zeit auf Crazy Comets verwandt und einige Extras eingebaut, aber die Zeit ist mir davongerannt. Ich mußte es leider auf Drängen der Softwarefirma abgeben. So habe ich Mega Apocalypse gemacht, weil ich noch vieles besser machen wollte. Eigentlich ist das jetzt das richtige Crazy Comets.

Happy: Wie lange hast Du zum Programmieren gebraucht?

Simon: Ungefähr viereinhalb bis fünf Monate. Wir waren zu dritt: Bob Stevenson hat die Grafiken gemalt, Rob Hubbard hat die Musik geschrieben und ich habe die Sound-Effekte und das Programm bearbeitet.

Happy: War es schwer, Mega Apocalypse zu schreiben?

Simon: Teilweise. Das schlimmste Problem an Mega Apocalypse war es, alles möglichst schnell zu machen. Da müssen viele Dinge fast gleichzeitig laufen. Beispielsweise gibt es 144 Sterne auf dem Schirm, die gedreht werden müssen und die sich hinter all die anderen Sprites schieben. Alles Software-Sprites.

Happy: Warum denn Software-Sprites?

Simon: (grinst) Ich habe noch nicht gehört, daß du 144 Hardwaresprites auf dem C 64 hast. Ich benutze so um die 160 Soft-Sprites, die alle gleichzeitig bewegt werden. Also muß man auf die Geschwindigkeit aufpassen. Mega Apocalypse ist 66 KByte lang — auf einem 64 KByte-Computer. Ich habe da so meine Tricks: Ich benutze einen Bereich unter dem Videochip.

Happy: In welcher Sprache programmierst Du?

Simon: Assembler. Das ist das beste. Die Leute programmieren in seltsamen Sprachen wie Cobol, Fortran oder auch C. Ich weiß, viele Programmierer sind verrückt danach, aber ich mag das alles nicht. Der beste Zugang zu einem Computer ist immer noch der Maschinencode.

Happy: Ist das nicht aufwendig?

Simon: Ja, aber es lohnt sich. Am Anfang eines Spieles ist es zwar noch schwer, sich in die Arbeit reinzudenken. Aber wenn das Spiel Fortschritte macht, schläfst du immer weniger, ißt immer weniger und rasierst dich nicht mehr. Praktisch tust du nichts mehr anderes und siehst mit der Zeit wie ein Desaster aus.

Ich glaube, daß Programmierer irgendwann so schlecht aussehen, daß man Leute anstellen muß, die die Programmierer repräsentieren und von denen die Fotos gemacht werden. Der echte Programmierer ist dann nur noch ein kleines grünes Männchen, so zirka 10 Zentimeter groß (lacht). Nein, ganz im Ernst, man kommt da richtig rein. Harte Arbeit ist unvermeidbar. Manchmal wird man so aufgesaugt, daß man an nichts anderes denken kann. Einmal hätte ich beinahe einen Gasherd in die Luft gejagt. Man macht manchmal verrückte Sachen, wenn man arbeitet.

Happy: Woher kommt die digitalisierte Sprache bei Mega Apocalypse?

Simon: Oh, diese Frage weckt üble Erinnerungen: ich habe nämlich alles selbst gesprochen. Ich habe »Get ready« so oft gesagt, daß ich es schon nicht mehr hören kann. Ich habe praktisch den ganzen Tag nichts anderes von mir gegeben. Das ging so weit, daß ich auf der Straße war und laut vor mich »Get ready« und »Rotate« hingemurmelt habe. Ihr hättet die blöden Gesichter der Leute sehen sollen. Einige kleine Tricks waren auch nötig. Ich mußte das Wort »Missile« amerikanisch »Missl« aussprechen, um Zeit und Speicherplatz zu sparen.

Happy: Wo liegt Dein High-Score bei Mega Apocalypse?

Simon: Ungefähr bei 208000 Punkten. Ich hatte acht perfekte Runden und bekam pro Runde 8000 Bonuspunkte.

Happy: Ist das eigentlich einfach für Dich? Du hast das Spiel immerhin programmiert.

Simon: Ja, teilweise. Aber man weiß nicht, von welcher Seite die Planeten kommen. Das wird alles durch einen Zufallsgenerator gesteuert. Ich habe es aber so lange gespielt, daß ich es langsam im Gefühl habe, von wo die Feinde kommen. Trotzdem braucht man eine verteufelt gute Reaktion.

Happy: Warum sind so viele Planeten im Spiel und warum schießt Du sie in Stücke?

Simon: Also, das ist wirklich keine persönliche Abneigung. Eine Apocalypse ist das Ende der Welt und hier hast du Hunderte von Apocalypsen. Aber Planeten in einem Action-Spiel zu zerstören, ist für mich keine Gewalt. Wenn du jemanden eine aufs Auge haust, ist das schon was ganz anderes.

Happy: Programmierst Du schon etwas Neues?

Simon: Ja, ich arbeite an einem Autorennen. Ich möchte wieder Samples reinprogrammieren: Geräusche wie beim Motorenaufwärmen, große Explosionen und solche Dinge. Ich glaube, ich habe einige Ideen, die man noch nicht gesehen hat. Ich würde auch gerne Spielautomaten entwerfen und vielleicht Roboter programmieren. Es ist nicht leicht, weil du völlig verstehen mußt, was du eintippst.

Happy: Hast Du schon auf dem Amiga programmiert?

Simon: Ja, aber nur kleine Routinen. Bis jetzt hatte ich nicht viel Zeit, weil wir so lange an Mega Apocalypse gearbeitet haben. Ich habe jetzt auch einen Amiga zu Hause. Du mußt nicht sehr clever sein, um den Amiga zu programmieren. Es ist ja so einfach, weil die ganze Kraft schon in der Maschine steckt. Sprachausgabe und das Scrolling sind Standard. Du kannst ein Idiot sein und kriegst doch die gleichen Effekte wie auf einem C 64.

Happy: Wenn Du auf eine einsame Insel müßtest, mit nur einer Steckdose und einem Computer Deiner Wahl: Was würdest Du mitnehmen?

Simon: Au, das ist schwer. Ich mag »The Pawn« sehr gerne und viele Adventures von Infocom, weil sie immer Spaß machen. »Uridium« ist ein tolles Spiel, die Grafik ist sehr gut. Ich glaube, auf eine Insel würde ich wahrscheinlich gar keine Spiele mitnehmen. Aber ich könnte nicht ohne Computer leben. Wenn ich eine Woche keinen Computer habe, werde ich nervös und bekomme Entzugserscheinungen. Wahrscheinlich würde ich einen Computer zum Programmieren mitnehmen. (al/gn)





„Jetzt kommt die schönste Spielezeit. Draußen ist es kalt und viel zu früh dunkel, die Feiertage stehen vor der Tür. Wie gemütlich ist es dann, wenn man sich mit Freunden zu einer ausgedehnten Spielrunde trifft!"

Eure Petra

POKEs & SCHUMMEL-LISTINGS

P.O.D.

Christian Rodemeyer aus Marl-Sinsen hat einen POKE für »P.O.D.« auf dem C 64: Das Programm laden, starten und mit einem Reset abbrechen. Jetzt die POKEs eingeben und danach das Spiel mit SYS 26112 wieder starten.

POKE 26364,238 erhöht die Anzahl der Leben bei jedem Tod um eins.

POKE 26366,192 sorgt für Unsterblichkeit.

Wer das Spiel nur etwas vereinfachen will, sollte folgende POKEs ausprobieren: POKE 7060,234: POKE 7061,234 heben die obere Grenze für die Anzahl der Leben auf. Jetzt kann man in den einfacheren Levels Leben sammeln, um damit die schwierigen Levels zu meistern.

Krakout

Der Unsterblichkeits-POKE von Marcus Rittig aus Köln gilt für »Krakout« auf dem C 64. Nach dem Start des Programms löst Ihr einen Reset aus und gebt die POKEs ein: POKE 33802,234: POKE 33803,234. Mit SYS 15312 startet das Spiel wieder.

Split Personalities

Andreas Peter aus Berlin hat einen POKE für »Split Personalities« auf dem C 64. Ihr unterbrecht das Spiel mit einem Reset und gebt POKE 12156,205 ein. Mit SYS 2128 geht das Spiel weiter.

Uninvited

Rolf-Peter Böhlke aus Frankfurt hat eine originelle Adventure-Lösung zu »Uninvited« geschickt. Da die Komplettlösung des beliebten, aber komplexen Adventures doch etwas länger ausfiel, lest Ihr sie in zwei Teilen. Also diesmal die erste Hälfte und in der nächsten Happy-Computer den Rest. Aber jetzt geht's endlich los.

Die Befreiung meines kleinen Bruders

Ich weiß nur noch, daß ich in meinem völlig zerstörten Wagen nach einer langen Bewußtlosigkeit wieder aufwache. Das erste, das ich wieder wahrnehme, ist der Geruch von ausgelaufenem Benzin. So schnell wie möglich öffne ich die Tür und springe aus dem Wagen. Sekunden später explodiert das Auto mit einem ohrenbetäubenden Knall. Das war knapp.

Ich schaue mich um und sehe ein altes, unheimliches Herrenhaus. Jetzt erst fällt mir ein, daß mein kleiner Bruder bei mir im Wagen war. Wo mag er wohl sein? Vielleicht in diesem finsteren Haus? Mir bleibt nichts anderes übrig, ich muß hineingehen. Zuerst untersuche ich den Briefkasten und entdecke einen Umschlag. Da mich niemand sieht, öffne ich den Umschlag und finde ein Amulett und einen Brief, den ich sofort lese. Aha — das Amulett soll vor Untoten schützen. Also nehme ich es mit.

Ich öffne die Eingangstür des Herrenhauses und trete ein. Mit einem lauten Krach fällt die Tür ins Schloß und läßt sich nicht wieder öffnen. Ich bin gefangen. Mir zittern die Knie und ich setze mich auf einen einladend wirkenden Stuhl. Doch irgendetwas Hartes scheint in der Lehne zu stecken. Was kann das sein? Leider habe ich kein Messer bei mir und muß deswegen das ganze Haus untersuchen.

Im nächsten Raum finde ich eine Bibliothek. Dort liegt ein altes magisches Buch mit merkwürdigen Zaubersprüchen, die ich mir sorgfältig notiere.

Auf dem Weg zurück zur Eingangshalle treffe ich auf einen Flur. Sobald ich eine der Türen öffnen will, erscheint eine unheimliche Gestalt. Sie erinnert mich sehr unsanft daran, daß ich nicht eingeladen bin. Ich muß etwas finden, das die Figur vernichtet. Ich laufe die Treppe hinauf und untersuche die Räume. Das erste Zimmer ist eine Abstellkammer. Wieder ein Aha-Erlebnis: Hier steht eine Flasche gegen Polter- und sonstige Geister. Und eine Spraydose gegen Spinnen und anderes Ungeziefer. Unter einer Wendeltreppe finde ich eine schwere, scharfe Axt. Diese wäre sicherlich geeignet, den Stuhl aufzuschneiden, um ihn zu untersuchen.

Schnell laufe ich hinunter in die Eingangshalle und probiere es aus. Ja, es klappt, ein großer Schlüssel kommt zum Vorschein. Im Flur öffne ich die Flasche gegen Geister und öffne eine Tür. Der Geist erscheint, ich werfe den Inhalt der Flasche über ihn und mit einem markerschütternden Schrei löst sich der Geist in Nichts auf. Ich gehe wieder nach oben und führe meine Durchsuchung fort.

Im Schlafzimmer des Hausherren steht ein verschlossener Kleiderschrank. Ob der Schlüssel paßt? Tatsächlich. Eine festverschlossene Holzkiste und zwei Schriftrollen, die ich aufmerksam durchlese, sind die Belohnung. Leider läßt sich das Kästchen nicht öffnen; vielleicht kann ich es später mal verbrennen. Ich muß Feuer finden. Im nächsten Schlafzimmer entdecke ich auf dem Nachttisch noch eine Schriftrolle. Auf ihr stehen zwei Zaubersprüche, die ich sofort mit Hilfe meiner Notizen aus dem Zauberbuch (Bibliothek) übersetze.

Die übrigen Räume enthalten nichts Wichtiges mehr. Also gehe ich hinunter und durchsuche die anderen Räume des Hauses.

Durch den ersten Raum rechts geht es auf eine Veranda. Eine häßliche Spinne läuft über das Geländer. Ich beschließe, sie zu fangen. Schnell etwas Spray auf das Geländer gesprüht, und als ich die Veranda das zweite Mal betrete, klebt die Spinne auf dem Spray fest und ich kann sie leicht mitnehmen. Hinten links geht es in den Speisesaal. Ein Strauß frischer Blumen weckt meine Aufmerksamkeit und ich nehme ihn mit. Von dort geht es in zwei Räume: Zuerst in ein Arbeitszimmer, wo ich im Schreibtisch Karteikarten mit der Beschreibung einiger chemischer Elemente finde. Ob die Ziffern etwas bedeuten? Ich schreibe sie mir vorsichtshalber auf.

Die andere Tür führt in die Küche. Von dort geht es in ein kleines Schlafzimmer, das sehr sauber und ohne eine einzige Spinnwebe ist. Ich will gerade das Licht einschalten, da bewegt sich plötzlich das Bild. Es gibt den Blick auf einen Wandtresor frei, der jedoch von einem körperlosen Geist bewacht wird. Mit der Spinne von der Veranda läßt er sich jedoch schnell vertreiben und ich kann in Ruhe das Tagebuch durchlesen.

Von der Küche geht es noch in eine Speisekammer, in der ich endlich Streichhölzer finde. Schnell laufe ich in die Eingangshalle, zünde mit einem Streichholz den Kamin an und verbrenne das Holzkästchen. Der Stern darin ist bestimmt der, von dem in dem Tagebuch des Geistes die Rede war.

Die letzte Tür im Flur führt mich in ein Spielzimmer. Leider ist die Schallplatte auf dem Plattenspieler kaputt. Ich hätte sie mir gerne zu Ende angehört. Von hier geht es weiter in einen Trophäenraum. Der kleine Käfig ist bestimmt noch nützlich. Den kleinen roten Teufel, der mir die ganze Zeit vor den Füßen herläuft und mit einem Schlüssel winkt, kann ich damit aber leider nicht fangen. Vielleicht habe ich später mehr Glück.

Ja, das hat er, soviel kann ich schon verraten. Aber wie er den kleinen Teufel mit dem Keks ablenkt und schließlich seinen Bruder befreit, erfahrt Ihr in der nächsten Happy-Computer.

Stifflip & Co

Thomas Hassel aus Nassen spielt auf seinem C 64 »Stifflip & Co«. Aber er braucht unbedingt Tips und Hilfen zu diesem Spiel.

Master of Magic

Zur Frage nach »Master of Magic« (Ausgabe 9) hat Mike Abraham aus Bodenkirchen ein paar Lösungsskizzen gezeichnet. Bei den Raumnummern fallen Euch kleine und große Ziffern auf. Räume mit großen Nummern sollte man unbedingt aufsuchen, da sonst das Spiel nur schwer oder gar nicht zu lösen ist.

Kleine Raumbeschreibung
(Monster = MO;
Fundort = FO;
Besonderes = BO)

1. MO: Bat; FO: Scroll; BO: Golden Pedestal
3. MO: Bat, Spider, Orc; FO: Armour
4. MO: Hellhound, Sceleton; FO: Dagger
5. MO: Vampir; FO: Dagger of Dead, Ring
6. FO: Ring
8. BO: Schließ- und Öffnungsmechanismen
9. MO: drei Bats
10. MO: Ork; FO: Mace
14. FO: Healingpotion
16. MO: Bat
17. MO: Bat
18. MO: Snake
19. MO: Spider; FO: Backpack, Scroll (in Backpack)

Zweite Ebene

2. MO: Sceleton
5. FO: Ring

Dritte Ebene

1. MO: Zwei Sceletons; FO: Ring, Scroll, Mace, Shild; BO: Ring of dexterity
2. MO: Zwei Hellhounds
3. MO: Orc; FO: Dagger of Wood
4. MO: Sceleton; FO: Helmet
5. MO: Scroll; Hellhound
6. Türöffner (?)

Vierte Ebene

2./15. MO: Sceleton; FO: Sword, Healingpotion
3. MO: Snake; FO: Potion mit Orcania Intellect
4. FO: Scroll
5. MO: Old Wizard; FO: Shild, Poisonpotion
6. MO: Vampir
12. MO: Spider
16. MO: Zwei Orcs; FO: Axe, Potion of Extra Intelligence
17. MO: Minotaure
18. BO: Golden Amulett (!)
19. BO: Teleporter

Die vier Raumebenen von »Master of Magic«

Alle Produkte mit deutscher Anleitung

Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen.

COIN-

FLASHPOINT

Ein völlig neues Spielkonzept!
Hier geht es nicht darum, mal wieder das Universum zu schützen und dabei alles abzuschießen, was sich in die Umlaufbahn stellt.
Flashpoint ist ein Spiel. Ein Spiel, das trotz Strategie und Taktik auch von der Geschwindigkeit bestimmt wird.
Ein Spiel voller Aktion und Reaktion in einem futuristischen Wettkampf.
In Stellung gehen—Geschwindigkeit prüfen—Position wechseln. Immer schneller!

FREDDY HARDEST

Wer ist der größte Playboy der Galaxie? Das ist ER! Freddy Hardest. Ein Name, den Sie lieber nicht vergessen sollten. Sie werden es nicht glauben, aber er ist ein vergnügungs-süchtiger Top Agent der nichts mehr liebt, als eine handfeste Keilerei. Im Moment hat er jedoch ein paar Probleme. Bei dem Versuch ein Raumschiff zu klauen, hat er leider eine Bruchlandung gebaut. Aber er wird schon wieder und kann es kaum abwarten, sich mit Mutanten und genetischen Monstern zu messen.



Die Marke für Spiele-Software

imagine

..the name of the game



OP's
d mehr
Die
ovember/
Dezember
Neuheiten!
PSYCHO SOLDIER
Der Nachfolger von Athena, dem Spielhallen-Hit. Athena hat sich verändert und neuerdings einen Freund: PSYCHO SOLDIER. Ein ganzer Kerl mit einer ausgeprägten Affinität für Action und Abenteuer.
Und sollte Athena es schaffen ihre Mission am Ende zu bringen wird sie eine große Überraschung erleben.
Ein spannendes Spiel, das sich garantiert in den Charts wiederfinden wird.
Die Computoradaption des Spielhallen Originals! Trainieren Sie wie die Ledernacken in einer der härtesten Schule der Welt—der COMBAT SCHOOL. In 7 Stufen dienen Sie sich vom Rekruten zum Captain hoch.
COMBAT SCHOOL
ASTAN
Ein Land der Legenden. Ein Land voller Männer, die einen Drachen glatt erschlagen können. Pixel für Pixel haben die Programmierer betrachtet, um dieses Coin-Op-Spiel der Original Spielhallenversion perfekt anzugleichen. Mit allen Figuren—den feuerspuckenden Löwen, Zauberern, Fledermäusen, Schlangen und Skeletten. Spitzen-Action mit Spitzen Grafik!
Für C-64 und Schneider CPC
Exclusiv-Vertrieb Deutschland:
Exclusiv-Vertrieb Schweiz:
Exclusiv-Vertrieb Österreich:
ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Hallo Freaks

Faery Tale

Andreas Kuhn aus Amorbach und Oswin Loster aus Schneeberg haben gemeinsam das Adventure »Faery Tale« (Amiga) gelöst. Ihre Tips helfen Euch, wenn Ihr das Spiel noch nicht geschafft habt. Trotzdem verraten sie nicht zuviel.

Bedeutung der magischen Gegenstände

Bird Totem: Zeigt (aus der Vogelperspektive) den Kartenausschnitt der näheren Umgebung.
Glass Vial: Heilt Wunden.
Blue Stone: Wird er in einem Steinkreis verwendet, versetzt er den Character an eine andere Stelle, die ebenfalls in einem Steinkreis liegt.
Jade Skull: Vernichtet alle sichtbaren Feinde.
Gold Ring: Hält die Zeit an (die Monster bleiben stehen).
Green Jewel: Erhellt die Nacht.

Wichtige Punkte auf der Karte

Seahold:
Hier steht eine goldene Statue.
Isle of Sorcery:
Schloß, in dem ebenfalls eine Statue steht. Außerdem frischt ein Zauberer das Luck auf.
Grimwood:
— Im Wald liegt eine goldene Statue.
— Schloß des Witch Evil. Ihn kann man nur töten, wenn man den Sun Stone besitzt. Dieser liegt in einem Tempel in den Bergen unterhalb von Tambry. Beim toten Witch Evil findet man ein goldenes Seil.
Heamsaths Tomb:
Im Tomb liegen ein paar Knochen verstreut. Diese gibt man um Mitternacht einem Skelett, das in der Crypt wartet.
Dragon Cave:
Hier wartet eine mächtige Waffe (»Wand«).
Turtle Point:
Tötet man die roten Schlangen, ist eine Schildkröte dankbar.
Swan Isle:
Ein goldener Schwan erlaubt den Flug auf seinem Rücken.
Hat man alle Gegenstände an sich gebracht, sollte man die Prinzessin befreien. Sie befindet sich in einem Turm, der rechts neben dem Tempel steht. Er ist nur fliegend zu erreichen. Für die befreite Prinzessin bekommt man vom König eine Schrift, die zu einer weiteren Statue führt.

Das Wichtigste ist jetzt noch die Vernichtung des großen Bösewichts. Dazu betritt man das Castle in den Black Mountains und läuft durch den mittleren Fels. Im Weltraum kommt es dann zum letzten Kampf. Siegt man, bekommt man den Talisman zurück und die Prinzessin zur Frau.

Das ist natürlich keine Komplettlösung. Ihr solltet auf dem Weg zum Ziel noch einige Punkte besuchen, zum Beispiel die Hidden City (Burning Waste mit allen Statuen).

Elite

Dieter Taube aus Rinteln spielt den Dauerbrenner »Elite« auf seinem Schneider CPC. Er schildert, wie man zu dem begehrten Tarnmechanismus kommt, der die Kampfkraft erhöht.

1. Man sollte den Kampf mit den periodisch unsichtbaren Schiffen suchen. Meist verliert man, aber ab und zu gelingt es doch, eins abzuschießen. Danach kümmert man sich nur noch darum, die Ladung aufzunehmen. Wenn man Glück hat, enthält der Container den besagten Tarnmechanismus.

Geeignete unsichtbare Schiffe finden sich offenbar überall und nicht nur bei bestimmten Planeten. Dieter stellte seinen Lieferanten im System Quonzo, in der vierten Galaxis.

2. Sofort nach der Bergung ist der Tarnmechanismus installiert und gehört zur versicherten Ausrüstung des Schiffes. Er wird mit der <Y>-Taste eingeschaltet und wieder deaktiviert.
3. Ganz so einfach ist es aber nicht, denn nach dem Kampf mit dem Unsichtbaren bleibt kaum Energie und die Gegner weichen nicht von der Stelle. Die korrekte Art, seine Beute nach Hause zu bringen, besteht deswegen darin, sich mit der Rettungskapsel aus dem Staub zu machen.
4. Gelingt das nicht, und man wird abgeschossen, so hilft bei der Schneider-Version der Trick mit der illegalen Spielstand-Sicherung:

Auf die Frage »Neuen Commander laden?« gibt man ja ein, lädt dann aber nicht, sondern speichert. Das funktioniert auch, wenn man das Spiel mit DEL und der Taste <1> abbricht. Nach der Rückkehr aus dem Diskettenmenü findet man sich auf dem Zielplaneten wieder, inklusive Tarnapparat.

Star Trek

Thorsten Gartmann und Steffen Heinz aus Neustadt spielen gerne »Star Trek« auf dem Atari ST. Hier ihre Tips:

1. Man sollte zuerst versuchen, mit den Phasern die Feinde zu besiegen (aber langsam schießen), da diese eine größere »Durchschlagskraft« besitzen.
2. Wichtige Planeten und ihre Gegenstände. Die Zahlen in Klammern sind die Koordinaten der einzelnen Planeten.

Moliul 3 (25.70.29) — Klingonen Code File
Dakiak 1 (51.50.50) — Rebel Commander
Puxas 3 (80.41.69) — Zarium Crystal
Romok 2 (53.10.38) — Signal Consle
Lorlol 4 (71.25.84) — Lepton Gun
Bikes 2 (34.52.55) — Psychogen Canister
Zorkiam 5 (57.07.49) — Soma Emitter
Vermiur 2 (79.61.23) — Chaff Emitter
Dixiak 2 (51.40.04) — Romulan Code File
Remior 4 (30.09.40) — Logic Emitter
Gaziol 2 (?) — Händler
Moxes 1 (?) — Romulan Code File
Ranar 2 (?) — Psi-Wave-Device
Cerlum 1 (?) — Tachyon Gun

3. Bei einer Orbital Discontinium Station wird man automatisch zu einem anderen Planetensystem befördert.
4. Bei Archiv Complexen erhält man einen konkreten Auftrag. Allerdings erhöht sich dann der Schwierigkeitsgrad.

Auf Wiedersehen, Monty

Frank Bolleder aus Heddesheim kennt sich sehr gut mit dem Action-Adventure »Auf Wiedersehen, Monty« aus. Er hat die zur Lösung wichtigsten Dinge zusammengestellt.

1. Die Blumen bekommt man in Amsterdam, sobald man das Männchen berührt.
2. Die Gondel stürzt ab, wenn man den Becher nicht dabei hat.
3. Die restlichen Sachen verschwinden automatisch in den Städten.

Gegenstände	Einlösen
Werkzeugkasten	Gondel
Bierflasche	Bierglas
Eis	Männchen
Fußball	Juvenus
Lenkrad	Monaco
Blumen	Frau (Pizza)
Bild	Fensterladen
Schinken	Prag
Flugrouten	
Spanien	Paris
Paris	Antwerpen
Antwerpen	Luxemburg
Luxemburg	Amsterdam
Amsterdam	Spanien
Bonn	West-Berlin
West-Berlin	Ost-Berlin
Ost-Berlin	Jugoslawien
Jugoslawien	Rom
Rom	Olympus
Olympus	Bern
Bern	Jugoslawien
Moldavia	Kopenhagen
Kopenhagen	Byorn
Byorn	Kopenhagen

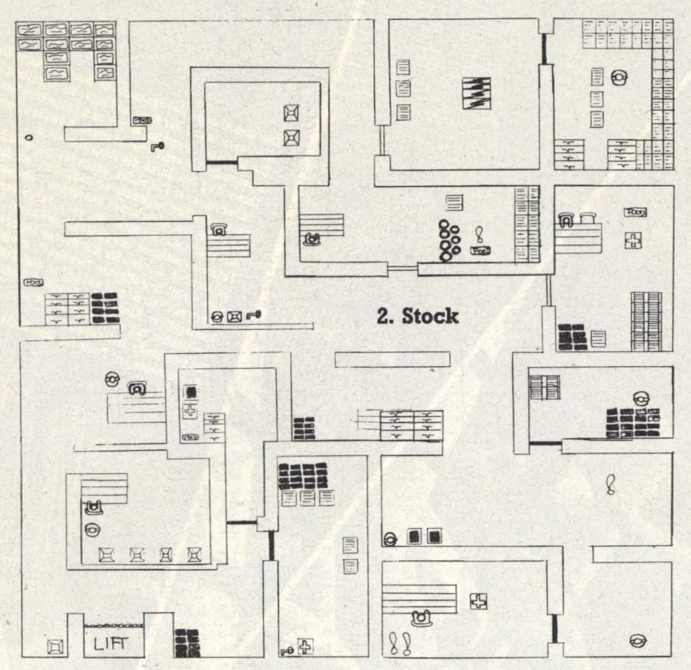
(al)

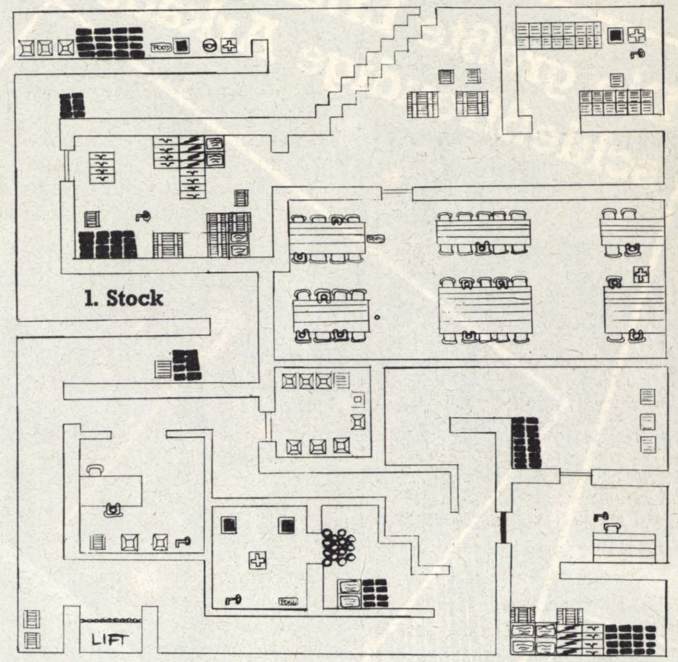
Into The Eagle's Nest..

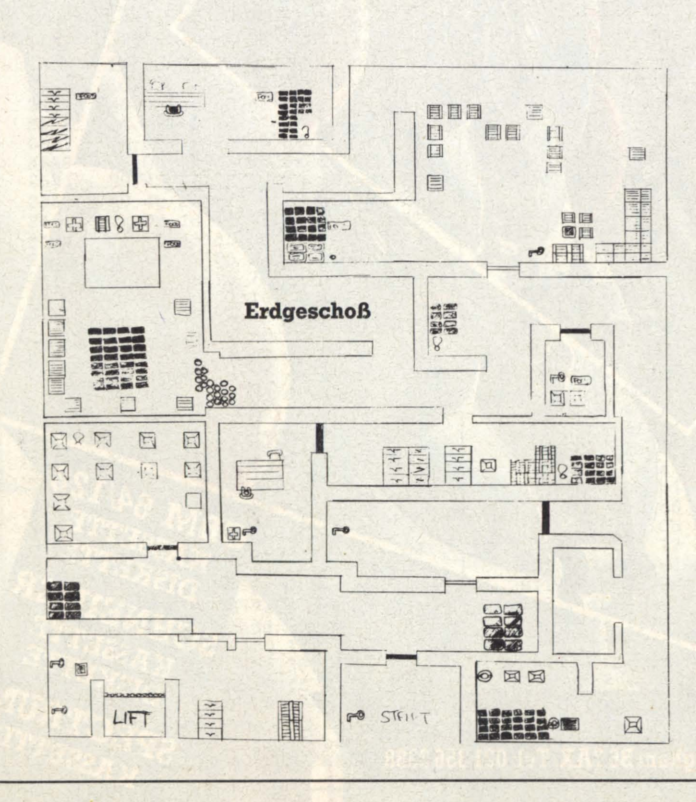
Das Spiel »Into the Eagles Nest« hat einen Haken: Wenn man die Karten nicht in- und auswendig kennt, sind die Leben schnell ausgehaucht. Deswegen findet Ihr hier vier Karten, an denen Ihr Euch orientieren könnt.

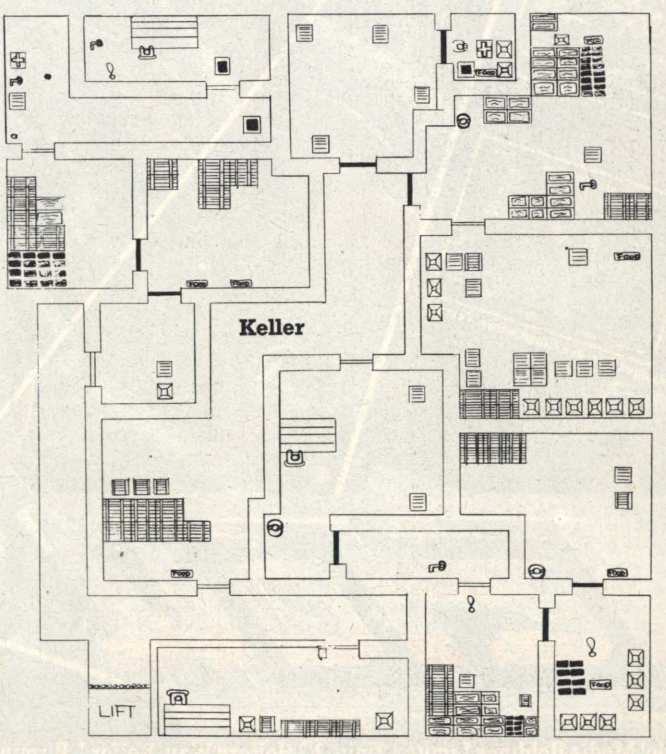
Leider lag den Karten keine Adresse bei. Der Zeichner sollte sich unbedingt bei uns melden, damit er sein Honorar auch bekommt. Bitte gib einen Hinweis, den nur Du wissen kannst.

- Gemälde
- Vase
- Schlüssel
- Liftkarte
- Munition
- Erste Hilfe-Kasten
- Anhänger
- Food – Nahrung
- Gefangener
- Tür mit Schuß öffnen
- Tür mit Schlüssel öffnen











IM RIESIGEN, SICH STÄNDIG AUSDEHNENDEN, UNIVERSUM HEIßT DIE HERAUSFORDERUNG 'ÜBERLEBEN'
CAPCOM™
SIDEARMS
Die größte Erfahrung für schießfreudige Arkade Astronauten...
Die Bedrohung : Der tyrannische Bozon, dessen Ziel die Vernichtung der Erde und ihrer Bevölkerung ist. Die Mission : Leutnant Henry und Feldwebel Sanders müssen den blauen Planeten retten. Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei durch die Angriffswellen außerirdischer Angreifer, um in ihr gigantisches, unterirdisches Imperium einzudringen, wo die Angriffe von allen Seiten zunehmen – ebenso durch das unterirdische Meer wir auch durch versteckte Feindespositionen in den Höhlenwänden. Schließlich werden Sie mit Bozons Superwaffe, dem mobil bewaffneten "Sentipet", in einem verzweifelten Kampf auf Leben und Tod konfrontiert. Klassische Abschuß-Action verbunden mit ausgezeichneten Bildschirmdarstellungen und hervorragenden Tests für Ihre Reflexe.
Bildschirmabbildungen von der Commodore Version.
CBM 64/128
KASSETTE
DISKETTE
SCHNEIDER
KASSETTE
DISKETTE
SPECTRUM
KASSETTE
GO!
DIE SOFTWARE VON MORGEN SCHON HEUTE.
Go! Media Holdings Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388